INDEX 355 364 ISSN 1426-2843

2,50 zł (25 000 zł)

AMIGA COMPUTER STUDIO

4
1996

OPISY:

DUNGEON MASTER II
MISTRZ POLSKI'96
SPERIS LEGACY
BLACK VIPER
WATCHTOWER
SLAM TILT
ROCKSTAR

LISTA GIER NA CD32

SCENA

MORDOBICIA

C I O S Y ! ! !

RELACJA Z AMIGA SHOW'96
SPOTKANIE W TULUZIE - VISCORP PRZYSZŁOŚCIĄ AMIGI?

KONKURS

Witam i od razu podaję listę zwycięzców poprzedniego konkursu. Chodziło o grę „UGH!". Nagrody wylosowali:

DIAMOND'S MINE — Jacek Jaśkowski, Łuków
UBEK — Krzysztof Malczyk, Chrzanów
CHUCK ROCK — Łukasz Kmiotek, Bielawa

A oto dzisiejsza zagadka, której autorem jest gościnnie Ijon T. Przypominam, że trzeba zgadnąć o jakiej grze mówi poniższa opowiastka. Tym razem walczycie o gry:
INTERNATIONAL SOCCER (A500), ufundowana przez firmę **L.K.AVALON**, Tel. (0-17) 62-74-71 wewn. 274, 275
ALFABET ŚMIERCI (A1200), ufundowana przez firmę **SEVEN STARS**, Tel. (0-58) 416-746
PREMIERE (CD32), ufundowana przez firmę **MIRAGE**, Tel. (0-22) 671-77-77

★ ★ ★

Tim ostrożnie wyjechał z ciężarówki, będącej ruchomym garażem jego samochodu i podjechał do linii startu. Spojrzał w lewo na swego przeciwnika. Skid był spokojny, dopalał właśnie papierosa i grzebał przy radiu. Tim nie był tak opanowany — od tego wyścigu zależało czy zostanie zawodowym kierowcą. Nagle obaj znieruchomieli za kierownicami swoich Audi Quatro. Pośród ryku silników usłyszeli sygnał do startu. Skid ruszył odrobinę szybciej i wysunął się minimalnie do przodu. Przed nimi pojawił się pierwszy zakręt — o 90 stopni w lewo. Skid popełnił drobny błąd, zaczął hamować zbyt wcześnie. Tim uznał, że nadarzyła się świetna okazja do wyprzedzenia przeciwnika. Zwlekał z hamowaniem aż do samego końca, omal nie wyleciał z zakrętu, ale udało się — teraz on był pierwszy. Próbował sobie przypomnieć jaka jest następna niespodzianka przygotowana przez budowniczych toru, gdy nagle ją zobaczył. Wysoka, kilkudziesięciometrowa pętla. Jechał naprawdę szybko i po chwili był już przed nią. Zwolnił nieco, wjechał na podjazd i już był na pętli. „Trzymać się środka drogi", myślał gorączkowo. Wtem zobaczył, że pasy na jezdni szybko uciekają w prawo. Nic już nie mógł zrobić — wypadł z pętli w jej najwyższym miejscu i leciał teraz do góry kołami. „Gdzie jest k%$ spadochron?!", wrzeszczał przerażony, ale jedyne co mógł zrobić, to... krater obok trasy. Jeszcze zanim trzepnął o ziemię zauważył Skida perfekcyjnie przejeżdżającego przeszkodę i zapewne zaśmiewającego się w kabinie do łez...*

★ ★ ★

Odpowiedzi przesyłajcie na kartkach pocztowych pod adresem redakcji:

Amiga Computer Studio
Al. Marsa 6
04-202 Warszawa

Nie zapomnijcie o naklejeniu kuponu i podaniu typu posiadanej Amigi.

KUPON KONKURSOWY
AMIGA CS 4/96



Firma Seven Stars promowała nową grę - „Desert Wolf"

Wielkie stoisko pod wezwaniem Eureki - raj dla każdego Amigowca.



Oferta firmy Micronik prezentowała się bardzo okazale.

GAMBLERIADA SLIDESHOW



Union Systems i ich konwersja „Teenagenta".

Na pobliskim stoisku Marksoftu panowała familijna atmosfera.



Załoga Amiga Computer Studio. Od lewej: Rafał Belke, Jasio (gościnnie), Monika (gościnnie), Hires, R2D2, Jagd 52, Suicide.

OD REDAKCJI

Wstępniak do poprzedniego numeru tchnął optymizmem, a tu chęci sobie, a życie sobie. Opóźniliśmy się strasznie z tym numerem AMIGA COMPUTER STUDIO i jest to niezaprzeczalny fakt. Darcie szat i szukanie winnych takiego stanu rzeczy zostawcie nam drodzy Czytelnicy. Możecie być pewni, że winni zostaną postawieni pod murem i... To oczywiście żart, ale oczywiście dołożymy wszelkich starań, żeby więcej taka sytuacja nie zaistniała, a wszyscy spragnieni nowinek z amigowego światka, nie musieli tak długo wyczekiwać na świeży numer AMIGA COMPUTER STUDIO.

Cieszymy się, że zyskujemy wciąż nowych Czytelników. Dziękujemy za miłe słowa, za listy i oczywiście ankiety, na podstawie których będziemy mogli ingerować w formę pisma – zgodnie z wolą naszych Czytelników. Piszemy dla Was i dalej będziemy to robili najlepiej jak tylko umiemy. Bądźcie z nami, czytajcie nasze pismo, a Amiga na pewno nie zniknie z powierzchni Ziemi – czego Wam i sobie życzy redakcja!

Marek Suchocki

INDEX

4/96



AMIGA COMPUTER STUDIO
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

WYDAWCA: Computer Graphics Studio s.c. ● NR INDEKSU 355364 ● ISSN 1426-2843 ● NAKŁAD: 30 000 egz. ● ADRES REDAKCJI: al. Marsa 6, 04-202 Warszawa, tel. 15-42-20 (w godz. 9-17) ● REDAKCJA: Marek Suchocki (red. nacz.), Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.), Rafał Belke (red. prowadzący) ● WSPÓŁPRACA: L. Krowicki, A. Barczyński, M. Jaskólski, M. Marzęcki, R. Wawrzyniak. ● KOREKTA: Michalina Nowakowska ● DTP: Adam Bartniczak ● DRUK: DWH VEGA W-wa, ul. Konstruktorska 3a ● Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Kontakt z redakcją: poniedziałki, środy, piątki w godz. 12 - 17, tel. 15-42-20

P.H.PROLine

„MY NIE MAMY KONKURENCJI"

GRY

ALIEN BASH (A500+/600/1200) pełny etap, jak ChaosEngine .... 6 zł
ALIEN BASH II (AMIGA/2 Ram) najlepsza strzelanina PD, odlot. .... 12 zł +
ALIEN BREED 3D II Killing Grounds (A1200+Fast) pełny 1 etap. .... 6 zł
ALIEN F.F. (AMIGA) misje gwiezdnego rebelianta, miodzik .... 12 zł +
AMIROBBO (AMIGA) największy przebój na ATARI, już na AMIGĘ .... 6 zł
ARGUS (A500+/600/1200) strzelanina z góry, dobre tempo .... 6 zł
BREATHLESS (A1200) super etap najlepszego Dooma na Amigę .... 12 zł +
BREED 96 (AMIGA) jedna z najlepszych gier strategicznych s/f .... 12 zł +
BLOB KOMBAT (A1200) 2 bojowo nastawione krople, 2 graczy .... 12 zł +
BUNNY BRICKS (A500+/600/1200) królik odbija paletką kule .... 4 zł
CAPITAL PUNISHMENT Demo (A1200) najlepsza karate, 2 graczy .... 4 zł
CHARLIE CHIMP 2 (A500+/600/1200) gra dla całej rodziny .... 6 zł
CHARLIE J.COOL (AMIGA) pełny etap klawej gry zręcznościowej .... 4 zł
CIRCUS (AMIGA) rozwalasz balony kumplem z cyrku .... 6 zł
COALA (A1200) jedna misja najnowszego symulatora śmigłowca .... 6 zł
COMBAT 3 (A500+/600/1200) 2 graczy, kierujesz komandosem .... 6 zł
CONQUEST (AMIGA) rozbudowujesz imperium, starożytny Rzym .... 6 zł
CYBERGames (AMIGA) walka na miecze w stylu Barbariana .... 12 zł +
CYBERGames (A1200) walka na miecze, wersja AGA, 3 dyski .... 15 zł
DEATH OF NIGHT (AMIGA) morderstwo, jesteś detektywem, 3dyski .... 15 zł
DRAGON 2 (AMIGA) 2 graczy, kierujesz samolotem, smokiem .... 6 zł
FINAL SPLATT (A500+/600/1200) dla 2 graczy strzelanina .... 6 zł
FIREBALL (AMIGA) wspaniały zestaw gier logicznych .... 6 zł
GALLEONS (AMIGA) 2 graczy, 2 galeony przeciwko sobie .... 4 zł
GLASSBACK (AMIGA) gra zręcznościowo–platformowa .... 4 zł
GLOOM DELUXE (A1200) następny Doom, pełny pierwszy poziom .... 6 zł
GONKS (AMIGA) musisz doprowadzić stworka do wyjścia .... 6 zł
MARBLES (AMIGA) wspaniała gra logiczna, przebój .... 6 zł
MASH (AMIGA) połączenie Tanksa z Cannon Fodderem .... 12 zł +
MASTER BLASTER (A500+/600/1200) miner w akcji, wielu graczy .... 6 zł
MOTOR DUEL (A500+/600/1200) wyścigi, kto kogo zestrzeli .... 6 zł
M&M (AMIGA) musisz uwolnić ukochaną,zręcznościowo–przygodowa .... 4 zł
NANO (A500+/600) sterujesz rakietą w labiryntach .... 4 zł
NANO FLY (AMIGA) zagubiony insekt w świecie pełnym pułapek .... 6 zł
NEMAC IV (A1200HD) następny Doom na Amigę, super gfx i msx .... 15 zł
OUT POST (AMIGA) lot między asteroidami 3D, dużo emocji .... 6 zł
PINBALL PRELUDE (A1200HD) fantastyczny flipper, 1 stół .... 6 zł
POWEROIDS (A1200) latasz rakietą i rozwalasz asteroidy .... 6 zł
PSYCHEUAL (A500+/600/1200) odlotowy Alien Breed .... 12 zł +
R3 (AMIGA) kierujesz pojazdem kosmicznym, dużo misji .... 12 zł
RESCUE (AMIGA) latasz śmigłowcem ratujesz swoich żołnierzy .... 12 zł +
RUFFIAN (AMIGA) obszerny poziom doskonałej platformówki .... 3 zł
SANTA & RUDOLPH (AMIGA) wspaniała gra dla dzieci .... 6 zł
SCREECH (A1200) pełny etap super wyścigów, jak SkidMarks .... 6 zł
SHEPHERD (A500+/600/1200) jesteś kolonizatorem, strategia .... 6 zł
SPROING (AMIGA) skaczesz po ruchomych platformach .... 6 zł
STAR WOIDS (AMIGA) gwiezdne wojny, pojazd Rebelii w akcji .... 12 zł
STRIKES N'SPARES Pro (AMIGA) najlepsze kręgle PD .... 6 zł
TETRYS (A1200) jeden z najlepszych tetrisów na AGĘ, 2 dyski .... 6 zł
TINY TROOPS (A500+/600/1200) pełny etap, przebój w E.Zach .... 6 zł
TOOBZ (AMIGA) kiedyś przebój komercyjny teraz PD, logiczna .... 6 zł
TRICKI QUIKY (AMIGA) wspaniała zręcznościówka dla dzieci .... 6 zł
UFO–EU (AMIGA) bronisz planety przed kosmitami, do 120 dni .... 6 zł
VIRTUAL KARTING (A1200) pełny etap niesamowitych wyścigów .... 6 zł
WATCHTOWER (A1200) specjalny etap Commando, komandos w akcji .... 6 zł
WORMS (AMIGA) grywalne demo super przeboju na Amigę, 2 dyski .... 6 zł
XTREME (A1200) wyścigi 3D, wspaniały etap rodem z Saturna .... 6 zł
ZEEWOLF 2 (AMIGA) misja bojowego śmigłowca, grafika 3D .... 6 zł

DEMA

NAGIE AKTORKI (AMIGA) CindyCrawford, Sandra Bullock, Pamela .... 6 zł
NAGIE AKTORKI (A1200) wersja AGA .... 6 zł
ROBERT MILES–CHILDREN (A500+/600/1200)przebój 1996 w Europie .... 4 zł
SOUND 5 (A1200) dysk muzyczny z muzyką folk, 2 dyski .... 6 zł

UŻYTKI

ARJ,LHA,LZX,ZIP (OS2) dekompresja archiwów PC i Amiga .... 6 zł
BITMAP COLOR FONTS PL(AMIGA)polskie kolorowe fonty bitmapowe .... 10 zł
GUIDE 1 (AMIGA) opisy po polsku programów Imagine,Light Wave .... 10 zł
MUSIC L.E.(A1200HD) 8 kanałowy, pełny edytor muzyczny .... 6 zł
M.S.TOOLS 1(OS2) mix wybranych programów muzycznych,LHA cz.1 .... 6 zł
M.S.TOOLS 2(OS2) mix wybranych programów muzycznych,LHA cz.2 .... 6 zł
ProTRACKER III (A1200) najnowsza wersja do tworzenia muzyki .... 6 zł
PRZEGLĄDARKI (A500+/600) Jpeg,Gif,Iff,Animacje FLI/FLC/Anim .... 6 zł
PRZEGLĄDARKI (A1200) wersja dla kości AGA .... 6 zł
SUPER WB (OS2HD) aby Twój Workbench był piękny i wygodny .... 6 zł
SYMPHONIE (1200HD+Fast) edytor muzyczny, 256 kanałów 16bit .... 6 zł

* **(AMIGA)** – działa na wszystkich Amigach 1mega
* znaczek „+" – dodatkowo dostajesz coś EXTRA
* **(A500+/600/A1200)** – działa również na przerobionej A500 z OS2.x oraz 1 Mega CHIP Ram
* **(OS2)** wymaga systemu operacyjnego 2.x/3.x – A500+/600/1200

CD32 – NOWOŚCI

EXILE – Przygody kosmicznego pirata, gra zręcznościowo–przygodowa .... 58 zł
GRANDSLAM G.C.– 3 wspaniałe gry na jednym CD, JET STRIKE (strzelanina powietrzna z elementami symulacji), BUMP&BURN (wyścigi dla dzieci) oraz NICK FALDO GOLF (golf!) 50 zł
SPERIS LEGACY – Połączenie przygody z grą zręcznościową, chodzisz japońskim gościem z mieczem, ... 110 zł
SUPER MENAGER – Rozbudowany menadżer piłkarski, ... 58 zł
SUPER MEMO PL – Wspaniały program edukacyjny do aktywnej nauki języków obcych, obsługa całkowicie po polsku !, ... 80 zł.

Zamówienia prosimy kierować na adres:
P.H. PROLine
P.O.Box 36
05-400 OTWOCK
tel.(0–22) 779–45–24
(zamówienia: od 17 do 19)

SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI
Jeśli chcesz otrzymać pełną OFERTĘ programów dyskietkowych oraz kompaktów, przyślij kopertę ze znaczkiem za 55 groszy oraz dobrą dyskietkę. Jeśli posiadasz tylko CD32 wystarczy koperta ze znaczkiem.



Dawno nie było już na Amigę gry tak dopracowanej, wciągającej i perfekcyjnie wykonanej pod każdym względem. Desert Wolf to połączenie symulatora i strzelaniny. Gracz zasiada za sterami nowoczesnego myśliwca bojowego, aby wziąć udział w kilkudziesięciu misjach bojowych.

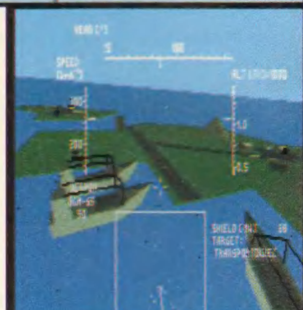
Olbrzymie atuty gry:
+ duża dynamika — gra chodzi bardzo szybko nawet na Amidze 500 z 1 mega Ram
+ mnogość efektownie wykonanych obiektów
+ realistyczne udźwiękowienie programu
+ różnorodne misje
+ efektowne intro
+ GRYWALNOŚĆ ! — oceń sam

Komputer: wszystkie AMIGI z 1 mega
CENA: 42 zł + koszty przesyłki

UWAGA ! Nabywca DESERT WOLFA otrzymuje gratis grę GRAVITY FORCE 2.

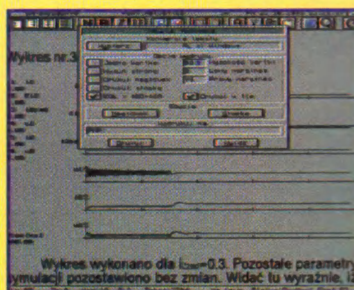
Zamówienia prosimy kierować na adres:

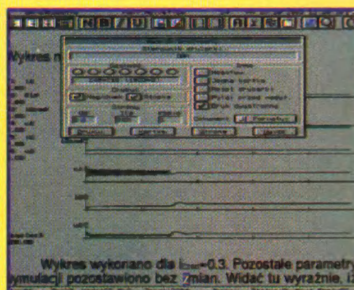
P.H. PROLine
P.O.Box 36
05400 OTWOCK
tel.(0–22) 779–45–24
(zamówienia: od 17 do 19)

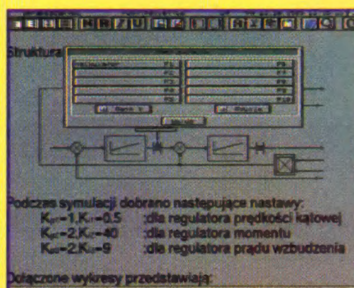




PISARZ 3.0







Najnowszy edytor tekstu przeznaczony dla użytkowników komputera Amiga.

Główne zalety PISARZA:
+ korzystanie z wektorowych czcionek
+ włączanie rysunków do tekstu
+ możliwość korzystania z czterech słowników w dowolnych językach oraz ich edycja
+ rozbudowany słownik ortograficzny + możliwość edycji 10 dokumentów jednocześnie
+ szerokie możliwości konfiguracyjne
+ efektowne wydruki
+ obsługa formatów dokumentów PC i Amiga
+ wykorzystywanie funkcji AREXXa
+ NAJLEPSZY POLSKI EDYTOR TEKSTU !

★ ★ ★

Komputer: wszystkie AMIGI z 1 mega
CENA: 47 zł + koszty przesyłki

UWAGA ! Nabywca PISARZA otrzymuje gratis zestaw użytkowy Tools 1.

Zamówienia prosimy kierować na adres:

P.H. PROLine
P.O.Box 36
05400 OTWOCK
tel.(0–22) 779–45–24
(zamówienia: od 17 do 19)

OGÓLNY ZAMĘT

CZYLI CO DALEJ Z AMIGĄ?

Mimo że VIScorp nie dał jeszcze pieniążków za AMIGA TECH, fakt wykupienia firmy od ESCOMU spowodował olbrzymi ruch na rynku Amigi. Z AT zostało zwolnionych lub odeszło wiele osób odpowiedzialnych za rozwój technologii, pozbawiając faktycznie tę firmę możliwości wpływu na przyszłość Amigi. VIScorp określił natomiast, przy wydatnym współudziale użytkowników, swoją wizję przyszłości Amigi. Ponadto kilku niezależnych producentów zgłosiło chęć wypuszczenia na rynek nowoczesnych komputerów opartych o AmigaDos i jej rozwiązania techniczne.

VIScorp nie mając początkowo sprecyzowanego planu działań, mających na celu poprawienie nieco marnego położenia, w jakim znalazła się Amiga i uczynienie z niej znów najlepszej platformy sprzętowej, postanowił (całkiem słusznie) rozpocząć od wysłuchania życzeń dotychczasowych użytkowników, czyli swoich potencjalnych klientów. Głównie dlatego zorganizowane zostało specjalne spotkanie 19 maja w Tuluzie, na którym obwieszczony miał zostać plan przyszłych poczynań nowych właścicieli Amigi. Poprzedzone zostało ono przygotowaniem ankiety, dostępnej w Internecie, która posłużyć miała zapoznaniu się VIScorpu z opinią ogółu. Pytania w niej zamieszczone miały na celu przede wszystkim przekazanie informacji o tym, jak wyobrażają sobie amigowcy przyszłość ich ulubionej maszyny, jaką powinna ona mieć konfigurację, jak powinien być rozwijany system operacyjny itp. Wyniki tego sondażu oraz konferencja we Francji miały zadecydować o dalszych poczynaniach VIScorpu.

Impreza w Tuluzie miała charakter roboczy: cały dzień odbywały się mniej lub bardziej formalne spotkania przybyłych przedstawicieli (ponad 250 osób) amigowej braci, w tym także prasy, producentów sprzętu i oprogramowania, z członkami VIScorpu, w celu wypracowania planu działania firmy, odpowiadającego z jednej strony oczekiwaniom użytkowników, a z drugiej realnym szansom jego realizacji. Obecni byli też przedstawiciele AT: Petro Tyschtschenko i Stefan Haas.

Całość zainaugurowało poranne wystąpienie Williama Bucka, szefa VIScorpu. Na wstępie podziękował on za tysiące e-maili, jakie nadeszły do jego firmy po targach World of Amiga, zawierających zarówno pytania o to, co właściwie zamierza ona zrobić z Amigą, jak i też konkretne sugestie, pomagające w planowaniu konkretnych inwestycji. Następnie po raz kolejny zapewnił, iż umowa jaką zawarł z szefem Escomu, chociaż nie została jeszcze w pełni zrealizowana, to jednak ma charakter wiążący i nie ma możliwości, aby została zerwana.

Później przeszedł wreszcie do meritum sprawy — planów VIScorpu dotyczących Amigi. Po pierwsze zapewnił, że Amigi będą produkowane i rozwijane. Nawet więcej — w ciągu najbliższego roku liczba sprzedawanych Amig powinna wynosić więcej niż kiedykolwiek wcześniej. Będzie to jednak nie tylko dobrze znana klasa komputerów osobistych (VIScorp określa to mianem sprzętów desk-top), ale także całkiem nowe rozwiązanie techniczne, jakim jest ED — set-top box. Mimo swej szczególnej konstrukcji i określonego przeznaczenia: telewizja interaktywna, Internet, gry sieciowe, przesyłanie faksów itp., wyposażony on zostanie w odmianę AmigaDosu i kości AGA oraz nie będzie pozbawiony możliwości dołączenia klawiatury, stacji dysków, HD itd., przez co stanie się właściwie kolejnym, specyficznym modelem Amigi. VIScorp nie będąc na razie dużą kompanią, nie ma złudzeń co do tego, że sam będzie potrafił wyprodukować i sprzedać tyle sprzętu, ile zamierza, ma natomiast pewność, że zrobi to za niego wiele innych firm, które z chęcią wykupią licencję na produkcję zarówno ED-a, jak i Amigi (niektóre nawet bez szczególnego nagabywania mają taki zamiar, o czym w dalszej części tego tekstu).

Wiara VIScorpu w świetlaną przyszłość Amigi opiera się głównie na zaufaniu do jakości systemu operacyjnego, jedynego, jaki według nich oferuje rzeczywistą wielozadaniowość i multimedialność. Dlatego też firma ta ma zamiar w najbliższym czasie skupić swe wysiłki na stworzeniu nowoczesnej wersji AmigaDosu, umożliwiającej pracę na najnowszych platformach sprzętowych — przede wszystkim PowerPC, ale nie wykluczone, że także Alpha firmy DEC (300 MHz!). Nowy system powinien być gotowy w czwartym kwartale tego roku i otworzyć przed Amigą całkiem nowe perspektywy rozwoju — nie będzie już Amig z jednego typu procesorem i od jednego producenta, należy spodziewać się raczej wielu różnych klonów Amigi, w najróżniejszych konfiguracjach, których wspólnym elementem będzie oczywiście OS.

Prócz tego VIScorp będzie też być może oferował nowy model Amigi klasy low-end, oparty na procesorze MC 68060. Bill Buck zdecydowanie jednak ogłosił rezygnację ze skierowania do produkcji Walkera. Następnie zaprezentowano prototyp ED-a, który pojawi się na rynku na jesieni. Kolejne, odbywające się w ciągu całego dnia wystąpienia pracowników VIScorpu, miały na celu przybliżyć przybyłym zarówno plany na przyszłość, jak i obecne sprzętowo-programowe rozwiązania, m.in. zapoznać się można było z systemem operacyjnym zastosowanym w ED-zie, obejrzeć prototyp płyty głównej wspomnianej Amigi low-end, dowiedzieć się czegoś więcej o perspektywach rynku set-top boxów.

Bill Buck zakończył wieczorem spotkanie słowami: „Będziemy dbać o Amigę!", co miało jeszcze raz podkreślić, że VIScorp jest właściwym opiekunem naszego ulubionego komputera.

W Amiga Tech od czasu ogłoszenia zmiany właściciela działo się również niemało. Przede wszystkim nastąpiło kilka istotnych zmian personalnych — odeszli właściwie wszyscy inżynierowie z działu rozwoju. Mimo to, na początku maja rozpoczęto sprzedaż dwóch nowych typów monitorów: M1538S (15") i M1764 (17"). Szczególnie ten drugi jest godny uwagi, gdyż umożliwia wyświetlenie rozdzielczości 1280x1024 bez interlace'u (notabene jest drogi jak diabli — RB).

Poza tym AT podpisała umowę licencyjną z Eagle Computer Products GmBH, zgodnie z którą na rynku pojawią się klony Amig 4000T, pod nazwą Eagle 4000te. Wyposażone będą one w standardową płytę główną czterytysiączki (procesor 040) i konfigurowane zgodnie z życzeniem klienta. Wersja podstawowa, zawierająca 2 MB Chip, 4 MB Fast i stację dysków ma kosztować 2720 marek. Istnieje także możliwość wymiany posiadanej A1200 na komputer produkcji Eagle (za dopłatą oczywiście). Wydaje się to stanowić dosyć atrakcyjną propozycję cenową, szczególnie przy drastycznym spadku cen na podzespoły, takie jak SIMM-y, CD-ROM-y czy twarde dyski. Zakup bowiem takiej „gołej" Amigi made by Eagle i samodzielne jej doposażenie wyjdzie taniej niż kupno A4000T.

AT, tracąc jednak w ostatniej zawierusze biuro projektów oraz szansę realizacji jedynej jak dotąd własnej konstrukcji — Walkera, utraciła decydujące znaczenie dla rynku Amigi. Pozostaje ona co prawda nadal największym producentem tego komputera, ale o najważniejszych sprawach decydują teraz inni: VIScorp i te firmy, które zdecydowały się zainwestować w opracowanie i wyprodukowanie w niedalekiej przyszłości PowerAmigi. AT, mimo szumnych zapowiedzi, nie zrealizuje swojego projektu komputera opartego na PowerPC.

Zamierza natomiast dokonać tego PHASE5, najbardziej chyba znany obecnie producent dopalaczy i kart graficznych do Amig. Firma ta już w listopadzie ubiegłego roku na WOC w Kolonii zaprezentowała prototyp karty z PowerPC, przeznaczonej dla A3000/A4000. Ogłosiła też wtedy rozpoczęcie prac nad projektem PowerUp, którego celem jest wyprodukowanie opartych na wspomnianym procesorze dopałek do obecnych modeli Amigi oraz dostosowanie systemu operacyjnego do nowego środowiska i umożliwienie jak największej kompatybilności z dotychczasowym oprogramowaniem. Wspólnie z AT PHASE5 prowadziło rozmowy z Motorolą, w celu uzyskania wsparcia dla swoich planów i pomocy w ich realizacji. Niestety, jak twierdzą szefowie PHASE5, tracili oni czas, próbując współdziałać z Amiga Tech, gdyż według ich opinii firma ta wcale nie rozpoczęła jeszcze pracy nad PowerAmigą i wiązanie z nią swych własnych planów uznali za stratę czasu.

Dlatego też w połowie maja br. przedstawili oni swoją wizję Amigi przyszłości, którą zamierzają samodzielnie urzeczywistnić. Według nich PowerAmiga powinna być obecnie tym dla rynku komputerowego, czym była Amiga 1000, czyli konstrukcją przełomową. Mają oni zamiar wyposażyć ją nie tylko w PowerPC, ale także w kości specjalizowane, stanowiące jej szczególny, poza AmigaDosem oczywiście, wyróżnik spośród innych sprzętów tej klasy. Nie zdradzili oni co prawda dokładnych danych swojego komputera, gdyż mają zamiar chronić go patentem i do tego czasu podawanie szczegółów uznali za niepożądane, ale przedstawili przybliżone założenia, jakim powinien on sprostać.

Ma być on, co oczywiste, oparty na procesorze PowerPC (najprawdopobniej będzie to model 603e 120 MHz), wyposażony w 16 MB RAM-u, specjalizowane kości umożliwiające wyświetlanie grafiki 24-bitowej przy rozdzielczości 1600x1200 punktów (odświeżanie ekranu z częstotliwością 72 Hz), z zaimplementowaną sprzętową obsługą wielu efektów specjalnych. Standardowym wyposażeniem będzie także dekoder MPEG, wejście/wyjście dźwiękowe o jakości CD, genlock z wejściami CVBS i S-VHS, interfejs SCSI II, złącze sieciowe, twardy dysk 1 GB i poczwórnej prędkości CD-ROM. Całość kosztować ma, przy utrzymaniu się dzisiejszych cen, zaledwie 3000 marek. Zaledwie – biorąc oczywiście pod uwagę niecodzienne możliwości tej maszyny. Ma być ona dostępna już na wiosnę '97.

Podstawowym zadaniem, jakie stoi przed PHASE5 w tej chwili, jest możliwie jak najszybsze przystosowanie AmigaDosu do wymagań nowej platformy. Pierwszy krok już uczyniono, przepisując biblioteki systemowe Exec i Expansion na kod PowerPC oraz uruchamiając resztę systemu z gotowego już emulatora procesorów MC 680xx. Dalsze prace, prowadzone być może wspólnie z VIScorpem, zmierzać będą do napisania całego systemu zgodnie z wymogami PowerPC i przy maksymalnym wykorzystaniu jego potencjału. PHASE5 liczy też bardzo na pomoc Motoroli, która bardzo przychylnie odniosła się do jej samodzielnych planów.

Tym, którzy jak najszybciej chcieliby przesiąść się na PowerPC, nie czekając aż do przyszłego roku, PHASE5 zaproponuje, najwcześniej jak tylko zdoła, karty turbo z PowerPC do A1200, A3000 i A4000. Wersje beta dla developerów gotowe będą już tego lata. Firm software'owych i pojedynczych autorów zainteresowanych wzięciem udziału w projekcie PowerUp i produkowaniu oprogramowania dla przyszłych PowerAmig jest już ponad 250, w tym m.in. Maxon, Almathera, ProDad i Softwood. Zapewnić powinno to sporą liczbę nowych programów dla tej platformy, jak i przystosowanych wersji dotychczasowych tytułów.

Jednak nie tylko PHASE5 ma poważne plany co do rozwoju technologii Amigi. 15 maja powołana została do życia firma PIOS, w której skład wchodzą niedawni pracownicy Amiga Tech, m.in. Stefan Domeyer, dr Peter Kittel oraz Dave Haynie. Jej cel jest prosty — zbudować jak najlepszą Amigę za jak najniższą cenę. Najlepszą, czyli opartą na PowerPC i pracującą pod kontrolą nowego systemu, bazującego na obecnym DOS-ie. W ogólnych założeniach nie odbiega to wiele od propozycji PHASE5 i całkiem możliwe, że dojdzie do kooperacji tych dwu ośrodków, przynajmniej jeśli chodzi o prace nad OS-em.

Sytuacja przedstawia się więc teraz niezmiernie ciekawie — Amiga Tech sprowadzone zostało do roli producenta „starych", bez perspektyw na rozwój (AT ma podobno przygotowane komponenty na milion sztuk swoich komputerów), VIScorp słuchając podszeptów „z dołu" uczyni AmigaDos nowoczesnym systemem wieloplatformowym, pozostawiając produkcję hardware'u innym oraz zaleje rynek zakamuflowanymi Amigami w czarnych skrzynkach (ED). PHASE5 i PIOS natomiast spróbują zaprezentować, każda na swój sposób, nowe wcielenie Amigi. Miejmy nadzieję, że nie doprowadzi to do totalnego chaosu, kilku „standardów" dla OS-a, wzajemnej niekompatybilności itd. i że firmy te porozumieją się, koordynując wspólnie swe poczynania.

Można im w tym „dopomóc" podpisując się pod specjalną petycją, której rola sprowadza się właśnie do wymuszenia na producentach współpracy przy tworzeniu kolejnej generacji AmigaDos. W tym celu należy udać się pod adres: HTTP://www.innet.net/year0183/UnitedOSe.html i wypełnić stosowny formularz.

Inne warte uwagi adresy:

VIScorp –› http://www.vistv.com
Amiga Tech –› http://www.amiga.de
phase5 –› http://www.phase5.de
PIOS –› http://www.pios.de

opracowanie: Kamil Barczyński

NIE PCUJ SOBIE NERWÓW!

W dniach 10-12 maja na warszawskim Torwarze odbyły się targi GAMBLERIADA. Pół roku temu (relacja w numerze 1/96) firm amigowych trzeba było szukać niemal ze świeczką. Teraz było dokładnie na odwrót: w oczy rzucało się ogromniaste multistoisko pod hasłem AMIGA SHOW'96, obsadzone przez różne firmy, którym los Amigi nie jest obojętny. Dokładnie naprzeciwko wejścia znajdowało się stoisko, na którym każdy mógł używać sobie na dopalonej A1200 (oczywiście made by ESCOM) oraz A4000T. Niestety, ktoś wpadł na niefortunny pomysł odpalenia na tysiącdwusetce „GALAGI", co wywoływało zrozumiałe uśmieszki politowania u przechodzących użytkowników innych platform. Oprócz tego na ww. stoisku odbywały się konkursy (między innymi pojedynki w „WORMS", „BANSHEE" i „SUPER TAEKWONDO MASTER" oraz compo kto najgłośniej krzyknie „AMIGA RULEZ!"). Między konkursami na bigscreenie (a potem na monitorze, bo big się nie sprawdził...) leciały najnowsze demka.

• Tuż obok, na stoisku EUREKI można było nabyć Amigi 1200 (w różnych konfiguracjach sprzętowych i programowych), 4000T i CD32, monitory M1438S, czytniki CD (Q-DRIVE, TANDEM, PCMCIA, ATAPI), przystawki do CD32, karty turbo, rozszerzenia pamięci, genlocki, digitalizery, samplery, skanery, drukarki, twardziele, stacje dysków, myszki, koprocesory i pamięci, płytki CD, ufff... Czego tam nie było! A czego nie było? Monitorów 15" i 17". Dlaczego? Z powodu wszechobecnej biurokracji — atesty, zezwolenia i inne śmieci, oprócz tego, że są kosztowne, zabierają mnóstwo czasu. Niestety, każda legalnie działająca firma musi przez to przejść, stąd ten poślizg. Na stoisku EUREKI miał być także prezentowany WALKER, niestety dojechały jedynie... myszki.

• Na stoisku ALDERANU można było pograć w kolorową platformówkę „PEPE ŚRUBOKRĘCIK". Poza tym firma wydała szereg użytków, o czym możecie przeczytać w dalszej części NOWOŚCI.

• TWIN SPARK SOFT pokazał na targach, że nie ustaje w wydawaniu profesjonalnych użytków na Amigę. Na stoisku firmy można było podziwiać m.in. roboczą wersję AMITEKST-u PRO 3.0. Nowa wersja nie przyniesie rewolucyjnych zmian w wyglądzie programu, autorzy całą energię wkładają w „odpluskwienie" kodu, aby stabilnością i niezawodnością pracy dorównał CED-owi.

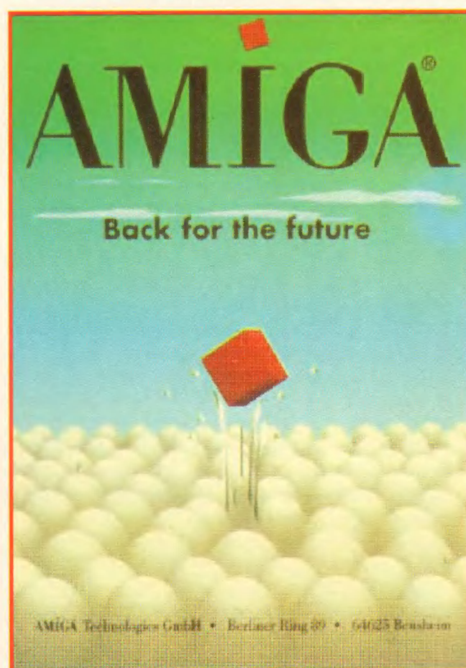
• Jeśli ktoś przybył na GAMBLERIADĘ w poszukiwaniu osprzętu do Amigi, to dobrze trafił. Oprócz EUREKI wszelaki hardware (chciałoby się żartobliwie napisać „złom", ale jeszcze znowu się ktoś obrazi...) oferowano na stoiskach TOMS-ELSAT, ARWAL i AMIGA s.c.

• Ze stoiska ARAMU wiało profesjonalizmem — prezentowano tam karty i oprogramowanie do obróbki obrazu i do grafiki komputerowej. Na dużym telewizorze można było podziwiać stworzone na Amidze animacje, zapowiadające blok reklam (dobrze znane każdemu widzowi TVP1, 2 i TV POLONIA).

• Na oddzielne omówienie zasługuje stoisko firmy MICRONIK. Podobnie jak u EUREKI, można tu było znaleźć mnóstwo hardware'u: czytniki CD, myszy, joysticki, klawiatury amigowe i pecetowe (w tym ergonomiczna klawiatura Microsoftu), karty turbo i rozszerzenia pamięci, przełączniki ROM, kabelki i przejściówki, „silne" zasilacze, kości RAM i ROM, układy scalone Amigi, stacje dysków i dyski twarde. Już to mogło przyprawić fana Amigi o zawrót głowy. Jednak najlepsze zostawiłem na koniec: na stoisku MICRONIKA można było podziwiać Amigi 1200 TOWER w obudowach INFINITIV, o których pisałem w relacji z WORLD OF AMIGA w poprzednim numerze. Ponieważ INFINITIV rozszerza naszą A1200 m.in. o szyny ZORRO (II, a nawet III), do prezentowanych Amig podłączone były różne karty, np. emulator PC 486 „ALL IN ONE" i dekoder MPEG. Wszystko to podłączone do monitorów M1438S, M1538S i M1764.

• Fani płytek CD oblegali stoisko firmy EXE, oferującej POTĘŻNY wybór cedeków z grami, użytkami i danymi wszelkiej maści. Wydanie gry „TRON" na CD32, niestety nadal się opóźnia.

• Firma UNION SYSTEMS prezentowała amigową konwersję „TEENAGENTA", na razie w wersjach na ECS i AGĘ. Należy wspomnieć, że dzięki sztuczkom UNII, obie wersje prawie się nie różnią grafiką. Wersja na CD32 ma zawierać mówione kwestie oraz muzykę, zarówno made by METROPOLIS (taką, jak w



wersji pecetowej), jak i autorstwa UNION SYSTEMS. Prace nad „CHESS THROUGH THE AGES" (o tej grze pisaliśmy już wcześniej) trwają — w wakacje będą kręcone filmy, które posłużą potem do stworzenia digitalizowanych animacji „pionków" z różnych epok. Ponadto UNIA realizuje mnóstwo projektów na PC, Amigę i (!) Sony Playstation, jedne są już zaawansowane, inne się dopiero wykluwają. Co prawda od razu można się domyślić, która z tych trzech platform jest dla firmy najmniej ważna, ale i amigowcom się coś dostanie. Na razie jest to jednak ściśle tajne. Ponadto UNIA wyda w Polsce grę „CAPITAL PUNISHMENT".

• Na stoisku LUPUSA można było nabyć MAGAZYN AMIGA oraz spotkać część redakcji tegoż. Redaktor naczelny MA, pan Marek Pampuch zarzucił nam zbyt pochopne wydrukowanie wiadomości na temat sprzedaży AMIGA TECH. Mimo głębokiego szacunku do pana Pampucha, nie mogę się jednak zgodzić z jego argumentami. W cywilizowanym świecie list intencyjny jest dokumentem wiążącym i musiałoby się nie wiem co stać, by ta transakcja została odwołana. IMHO miałem więc prawo napisać, że Amiga zmienia właściciela (nie roztoczyłem przy tym żadnych apokaliptycznych wizji). Co więcej: uważam, że niepoinformowanie o tym Czytelników byłoby PRZEMILCZENIEM. VISCORP urządził w sieci ankietę na temat przyszłego kształtu Amigi oraz zwołał konferencję w Tuluzie, czy i te informacje powinienem wstrzymać, bo nikt jeszcze nikomu za nic nie zapłacił?...

• Jednak nie tylko na megastoisku AMIGA SHOW można było spotkać akcenty amigowe. Na stoisku TECHLANDU amigowcy mogli zaopatrzyć się w polskie i zachodnie gierki, a także w kompakty shareware'owe CD32 GAMERA.

• Przy stanowisku SEVEN STARS panowało poruszenie: promocja nowej amigowej strzelaniny z elementami symulatora, „DESERT WOLF". Gra przypomina „COALĘ", tylko lata się myśliwcem. Autorzy gry postawili na wektory i szybkość, kosztem szczegółowości grafiki, dzięki czemu gra śmiga już na A500. Do każdego egzemplarza gry dołączony został model samolotu do sklejania. Brawo! Dobra wiadomość dla strategów: firma SEVEN STARS podjęła się wyprodukowania amigowej konwersji gry „POLANIE" firmy USER, strategii w stylu „DUNE II", „WARCRAFT" czy „COMMAND & CONQUER", osadzonej w polskich realiach siódmego wieku. Jak się dowiedziałem, w pierwszej kolejności poprawione zostanie fatalne sterowanie oraz grafika. Na razie nie wiadomo, kiedy konwersja ujrzy światło dzienne. Z innej beczki: grupa ARTE (twórcy ALFABETU ŚMIERCI) pracuje nad przygodówką w stylu MANGI. Gra ujrzy światło dzienne dopiero w przyszłym roku.

• Na targach nie mogło oczywiście zabraknąć firm MIRAGE (wspólne stoisko z IPS), L.K.AVALON oraz MARKSOFT. Nie trzeba chyba po raz kolejny pisać o dobrej marce i pokaźnej ofercie gier na Amigę ww. firm. O zapowiedziach nowych gier tych firm możesz się natomiast dowiedzieć z dalszej części NOWOŚCI.

• Wizyta na stoisku przedsiębiorstwa MATT przyniosła dobrą wiadomość dla właścicieli CD32 — jest już gotowy joypad BOOMERANG do tej konsoli. Ponadto firma oferowała nakładki na manetkę joypada, ułatwiające sterowanie. Więcej informacji w następnym numerze.

• Z troszkę innej beczki: na GAMBLERIADZIE obecne było wydawnictwo MAG, znane doskonale wszystkim rolplejowcom (tym prawdziwym, niekomputerowym). Na stoisku firmy można było nabyć m.in. starsze i nowe systemy oraz dodatki. MAG nie ustaje w wydawaniu coraz to nowych systemów — na liście nowości znajduje się m.in. MECHWARRIOR.

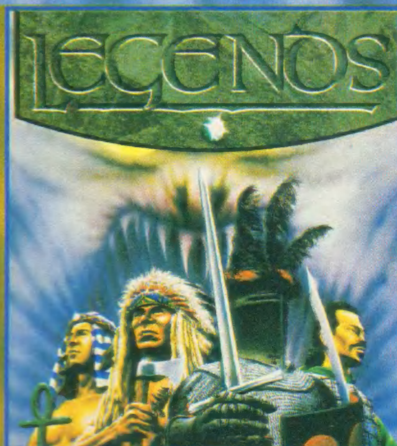
• Oczywiście nasze wydawnictwo także było obecne na targach – ba, byli obecni wszyscy członkowie ścisłej redakcji naszego magazynu: JAGD 52, SUICIDE (w formie jawnej i rzucającej się w oczy) oraz HIRES, R2D2 i Little Horror (w formie zakamuflowanej). Ponadto rezolutna spółka Jagd+Suicide przyprowadziła ze sobą kolegę, którego zainstalowali na stoisku, by samemu oddalić się czym prędzej w poszukiwaniu wiernych wielbicieli, młodych kobiet i zimnego piwa. Tym tajemniczym gościem był Paweł „Black Fox" Choiński, któremu niniejszym składamy wielkie podziękowania za pomoc.

To chyba już wszystko i tak nie wiem, gdzie zmieszczę taką kupę tekstu. Następna GAMBLERIADA w październiku.

■ **Rafał Belke**

PS. Tytuł relacji jest hasłem reklamowym stoiska AMIGA SHOW.

MARKSOFT NEWS



Na początku gry rodzime, produkowane przez MARKSOFT.

- Lada chwila ujrzy światło dzienne nowa wersja **„NOVAPAINT"** z mnóstwem usprawnień.
- **„HELIOSFERA"** to kosmiczna handlówka z elementami zręcznościowymi a'la „PROJECT X". Na wszystkie Amigi.
- **„DATE GIRL"** to gra erotyczna, w stylu „YOUR PRIVACY ASSURED". Umiejętną rozmową mamy doprowadzić panienkę do ekstazy... Planowane dwie wersje — na ECS i AGĘ.
- **„BEZ KOMPROMISU"** będzie grą w stylu „FLASHBACKA". Na wszystkie Amigi.

Oprócz tego MARKSOFT sprowadził kilka zachodnich hitów:

- **„PRIMAL RAGE"** nie trzeba chyba przedstawiać. Wyłącznie na AGĘ.
- **„SWOS EURO '96 EDITION"**, specjalna edycja „SENSIBLA" z okazji mistrzostw Europy w piłce kopanej. Na wszystkie Amigi.
- Właściciele CD32 będą mogli wreszcie pograć w **„FEARS"**.
- **„LEGENDS"** jest nową grą w stylu „SPERIS LEGACY". Zapowiada się hicior. Gra jest dostępna w wersji AGA i CD32.

(RB)

MIRAGE NEWS

Firma MIRAGE szykuje w najbliższym czasie dwie nowe gierki. **„PINBALL HAZARD"** to zestaw bilardów rodzimej produkcji. Na wszystkie Amigi. **„TOTAL FOOTBALL"** natomiast to import od firmy DOMARK. Na wszystkie Amigi.

PRIMAL RAGE

Długo czekaliśmy na tę bijatykę. Otrzymaliśmy prostą gierkę dla ludzi o niezbyt wyszukanych gustach. Konwersja z peceta jest bardzo słaba — grafika kiepściutka, dużo sampli (nawet fajnych, ale co z tego), żadnej porządnej muzyczki i co najgorsze 4 niedosowe dyskietki od przekładania których bolą ręce. Słowem, na porządną bijatykę przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać — „PRIMAL RAGE" to nie jest, z pewnością to... **(TF)**

XP8

Pamiętacie „BANSHEE"? A pamiętacie „SUPER STARDUSTA"? „XP8" to właśnie połączenie tych dwóch znanych hitów. Widok jak w „BANSHEE" plus renderowane obiekty dają świetny efekt. Grafika, oczywiście jak przystało na standard, tylko na AGAtę. Latamy i strzelamy, strzelamy i latamy — słowem niezła zabawa. Trochę zbyt monotonna dla jednego gracza, rozkręca się za to przy dwóch. Brakuje mi trochę czegoś na kształt fabuły, ale nic to... Prawdziwego maniaka strzelanin i pinballi nic nie zraża — zwłaszcza gdy jest na czym oko zawiesić. **(TF)**

HUMANS III

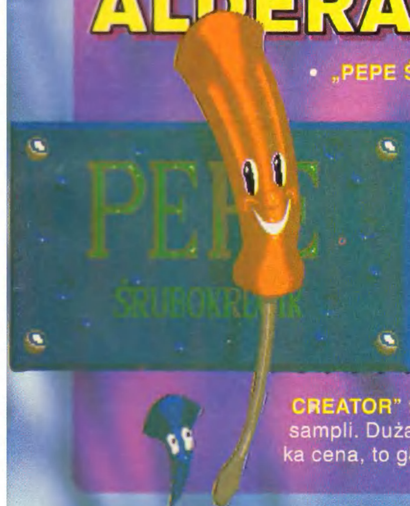
I znów kolejny klon "THE LOST VIKINGS". „HUMANS III" nie naśladuje już poprzednich dwóch części. Gramy na raz trzema „człowiekami" i przechodzimy kolejne, kolorowe plansze. Szczerze mówiąc, gra nie wyróżnia się niczym szczególnym — muzyczka taka sobie, grafika, choć podobno na AGA, też średnia. I brak jakiegokolwiek świeżego powiewu — dominują ograne schematy. Nie jest źle, ale mogłoby być duuuużo lepiej. **(TF)**

PRZEPRASZAM!

W relacji z WORLD OF AMIGA w poprzednim numerze opisując stoisko firmy MICRONIK napisałem: „Firma MICRONIK oferowała wszelaki „złom":...". Użyłem tu alternatywnego tłumaczenia słowa „hardware". Polski oddział firmy MICRONIK poczuł się obrażony tym sformułowaniem i zażądał pisemnych przeprosin, co niniejszym czynię. Nie miałem złych zamiarów i przykro mi, że firma tak to odebrała. Przepraszam.

Rafał Belke

ALDERAN NEWS



- **„PEPE ŚRUBOKRĘCIK"** jest platformówką na wszystkie Amigi z kolorową grafiką, przywodzącą na myśl „ZOOLA".
- **„SŁOWNIK POLSKI II"** przyda się użytkownikom CEDA (i nie tylko), którzy zazdrośnie spoglądają na korektor „AMITEKSTU". „SŁOWNIK" sprawdza poprawność ortograficzną dowolnego tekstu na podstawie bazy słów, która oczywiście może być rozbudowywana.
- **„WAVE BUILDER"** i **„NOISE CREATOR"** to programy do tworzenia i obróbki sampli. Duża ilość narzędzi i efektów oraz niska cena, to główne atuty ww. programów.

■ **(RB)**

WARNER NEWS

TIME WARNER INTERACTIVE kontynuuje systematycznie działalność wydawniczą na rynku Amigi. Po niewątpliwym sukcesie jaki odniósł „SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96" (długi czas utrzymywał się na pierwszym miejscu listy najlepiej sprzedawanych gier na wszystkie platformy, wyprzedzając nawet „WORMS"), firma ma zamiar wydać nową wersję tego programu — **„SWOS EURO'96"**. Jak łatwo się domyślić, jest specjalna edycja przygotowana z okazji odbywających się właśnie mistrzostw Europy, która powinna trafić do sklepów jeszcze przed ich zakończeniem. Dystrybucją gry w Polsce zajmie się MARKSOFT. Prócz tego WARNER opublikuje wreszcie przygotowywaną od co najmniej roku kontynuację starego przeboju: **„CHAOS ENGINE 2"**. Na ECTS zaprezentowane zostało demo, a w chwili obecnej gra powinna być już na rynku. Od swojej poprzedniczki różni się nie tylko grafiką (AGA), ale także niektórymi rozwiązaniami „fabularnymi", np. będzie można rywalizować ze sobą przy wybraniu opcji dla dwóch graczy.

■ **(KB)**



BLACK VIPER

Rok 2148. Straszliwe ataki wstrząsnęły planetą. Bratobójcze walki toczą się już na całej jej powierzchni. Ludzie wiedzą, że zginą — chcą tylko uratować choć trochę cywilizacji. Straszliwe promieniowanie zabija wszystkie żywe istoty. Te części Świata, które ochroniły się przed promieniowaniem, kontrolowane są przez potężne gangi, zwane Ludźmi Podziemia.

Rok 2161. Rebelianci, podczas zażartych walk z podziemiem, tracą swojego przywódcę. Ruch oporu załamuje się.

Rok 2166. Syn zabitego przywódcy kończy 25 lat. Od swojego ojca otrzymuje, zapisany jeszcze przed jego śmiercią, przekaz. Przejąwszy spuściznę po ojcu, wyrusza na swym wspaniałym motorze, by walczyć z podziemiem i pokonać je jego własną bronią — bezwzględnością i okrucieństwem...

W taką atmosferę wprowadza nas gra, wydana przez firmę LightShock Software — „Black Viper". Jest ona połączeniem znanych już wszystkim stylów — wyścigów a'la „Lotus" i szybkiej strzelaniny. Wcielamy się w rolę syna przywódcy rebeliantów i gnając na atomowym motocyklu, wyposażonym w najprzeróżniejsze cuda techniki militarnej, prowadzimy walkę z okrutnym podziemiem, kontrolującym wszystkie nadające się jeszcze do życia obszary naszej Planety.

NA POCZĄTEK

Warto wybrać poziom trudności. Szczerze mówiąc gra nie należy do prostych — początkującym proponuję EASY. I już możemy rozpoczynać walkę. Przed samym startem zapoznani zostaniemy ze specyfikacją techniczną motocykla i z mapą, na której zaznaczona będzie trasa. Ciekawą rzeczą jest możliwość wyboru, którędy zamierzamy dotrzeć do kwatery głównej Podziemia. Wybrać możemy też jeden z pięciu modułów muzycznych, który towarzyszyć nam będzie podczas krwawej rzezi. (Polecam muzyczkę czwartą — nieźle przygrywa w takt huku karabinów).

PRAWDZIWA WALKA

Dopiero się zaczyna. Strzelać należy do wszystkiego, co ma cztery (czasami trzy) kółka. Niekiedy jednak zza górki wychyli się ciężarówka, która trafiona, powiadomi nas miłym napisem INNOCENT, że raczej nie należy jej niszczyć. Możemy oczywiście sprawić zawód jej kierowcy, ale będzie nas to kosztować trochę bonusowych punktów. Przeciwnicy są raczej potulni, nie strzelają, nie rzucają granatami, tylko czasami złośliwie zajeżdżają drogę. Gdzież więc ta trudność, o której wspomniałem wyżej — możecie zapytać. Ano w samej szybkości programu — akcja „Black Vipera" toczy się z prędkością pociągu pośpiesznego. W oczach migają nam kolejni przeciwnicy, drzewa i skały leżące



obok drogi. Uderzenie w przeciwnika to tylko 2% energii, ale w drzewko to już 15%. Niełatwo jest utrzymać się na drodze, zabijając przy tym złych gangsterów. Nie martwcie się jednak — na jezdni leżą, dosyć gęsto zresztą, różne pomoce w stylu — energia, atomowe turbo, osłona czy pieniądze. A właśnie, pieniądze. Są tu bardzo potrzebne, gdyż po każdym levelu czeka nas sklep, w którym dokonujemy zakupu różnych, mniej lub bardziej, potrzebnych rzeczy. Jest on bardzo ważny, gdyż tylko w nim możemy upgrade'ować broń. A przeciwnicy z levelu na level są coraz wytrzymalsi.

GRAFIKA i DŹWIĘK

Są jak widać i słychać. Ogólnie rzecz biorąc trudno jest się do czegokolwiek przyczepić. Gra 'pójdzie' na każdej Amidze — wyboru kości graficznych dokonujemy przy instalacji. Jednak wersja dla AGA niewiele różni się od tej na ECS. I to jest moim zdaniem największy mankament gry. Całość wygląda świetnie jak na ECS, ale teraz w dobie dopalonych Amig 1200 chciałoby się czegoś więcej. Nie mam nic do zarzucenie ani tłom, ani scrollingowi, ani prędkości grafiki — przeciwnie, uważam, że tła rysował niezły grafik, który zadbał o ich urozmaicenie. Szkoda tylko, że kolory są trochę 'monochromatyczne' — wszystko ma tę samą paletę.

Muzyka jest również całkiem OK. Niezła w intrze, nastrojowa podczas gry. I jest w dodatku wybór. Efekty dźwiękowe są przeciętne, jak w średniej strzelaninie, wybuchy, odgłos strzałów, wycie silnika i trochę digitalizowanej mowy.

PODSUMOWUJĄC

„Black Viper" jest grą niezłą, ale dla właścicieli starszych Amig. Działa szybko, zapewnia porządną dawkę rozrywki i możliwość rozładowania napięcia. Tysiącdwusetkowiczom zabraknie przede wszystkim graficznych fajerwerków i lepszego dźwięku. Ogólnie rzecz biorąc warto zagrać — ale tylko dla krótkiej radochy — jest to kawał dobrego, programistycznego rzemiosła. Do sztuki trochę jednak zabrakło.

Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	BLACK VIPER
PRODUCENT	LIGHTSHOCK SOFTWARE
GATUNEK	STRZELANINA
DYSKI	5
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA
OCENA	6/10

MEGABLAST

Uch!!! Nie ma to, jak połączyć nasze milutkie CPU z kocią sprawnością naszych górnych kończynek. O ile pierwsza czynność może się wydawać nieco za trudna, o tyle druga z pewnością nie jest rzeczą nieznaną naszym Czytelnikom. Z góry jednak zapewniam, iż w wypadku produktu opisywanego poniżej, brak współpracy wyżej wymienionych podzespołów może doprowadzić do głębokiej frustracji, demencji, depresji i całej reszty chorób i dolegliwości ukrywających się pod przebiegłą nazwą młodzieńczej melancholii. Przejdźmy zatem do prawdziwego clou naszej rozrywki...

CO JEST GRANE...

Spoglądamy naszymi wymęczonymi patrzałkami na nasz high-tech, Black&White Elemis Prod. i co...? Ano ludziska „Dynablaster"!!! Prawda? Ano... Niezupełnie (kto dał się złapać, niech natychmiast odmówi paciorek za zdrowie Naczelnego). No bo niby rzecz niezwykle podobna, ale... Nie taka sama!



„Megablast", bo tak się owa gierka nazywa, po prostu jest kolejną kontynuacją (tym razem rodzimą) znanego niegdyś hitu, jakim niewątpliwie był „Dynablaster". Nie oznacza to jednak, że mamy do czynienia z kolejnym sequelem, działającym według wiekowej zasady „co raz przyniosło zysk, sprzeda się po raz drugi". Nasze zadanie pozostało niezmienione: musimy torować sobie drogę z poziomu na poziom za pomocą ładunków kumulacyjnych (eech, Jagd ty, Jagd...— Suicide) i posyłać naszych przeciwników do krainy Wiecznego Blastera, a przy okazji zdobyć z rozbitej kamiennej ścianki nieco diamencików czy innych błyskotek. Czasami pojawiają się i inne bonusy, w postaci dodatkowych ładunków czy... obrócenia planszy o 90 lub i nawet o 180 stopni (z Suicidem podejrzewamy, że istnieje i obrót ekranu o 360 stopni, ale niestety na naszych 1200-tkach jest on niezauważalny!) Po prostu sama miodność (dla kciukowców, ma się rozumieć). Tak więc musimy wytłuc wroga i niszcząc ścianki przebywać wiele mil tych „dungeonów" (ja ci dam dungeony, ty strategu zakręcony!! — S. A teraz...

GRAFIKA I DŹWIĘK

„Megablast", z punktu widzenia grafiki, nie należy z pewnością do tak zwanej awangardy amigowej. Nie jest ona ani złą ani superodlotowa — po prostu solidne rzemiosło bez większych minusów czy uwag... z wyjątkiem jednej — mimo posiadania kolorowego monitorka (Colour Printed by Pruszkowskie Zakłady Produkcji Kredek Świecowych i innych) po dokonaniu przez komputer (nie bez mojej ingerencji, oczywista!) osławionego obrociku o circa 90 stopni nie mogłem wśród kilku popylających po ekranie pikseli odnaleźć mojego Głównego Bohatera (teraz to wiem, że to ten z szortami w żółte grochy). Po prostu projekty graficzne naszych przeciwników i naszego G.B. są takie same. Dopiero nieopatrzne ulokowanie konuska (wybacz G.B.) w centrum pola minowego wroga upewniło mnie, iż ten pędrak z górnego lewego rogu był tym samym wałkoniem, co eksplodujące właśnie piksele w prawym dolnym rogu kineskopu. Autorzy powinni przypomnieć sobie także o posiadaczach Black&White, na których to ekranach wszystko zlewa się po kilku chwilach w jedną plamę, a bohaterowie wyglądają, jak martwi rozbitkowie z „Titanica" i Armia Czerwona (czyli dokładnie tak samo). Levelom nie można też zarzucić oryginalności, po kilku graniach odnosimy wrażenie, że nic się nie zmienia. Poza tym została nam jeszcze muzyczka. Jedyne co mamy jej do zarzucenia, to fakt, iż całą oprawą muzyczną jest zaledwie jeden modulik. Na szczęście należy on do tak zwanej ponadprzeciętnej i słucha się go bardzo miło.

KRÓTKO MÓWIĄC

„Megablast" jest produkcją dobrą i z całą pewnością zasługuje na umieszczenie go w naszych domowych zapasach. Łączy w sobie potrzebę posiadania sprawności manualnej i intelektualnej.

P.S. Aha i jeszcze jedna sprawa. W „Megablasta" można grać w kilku gości naraz, ale przedtem należy wykonć przejściówkę umożliwiającą nam podłączenie dodatkowych dżojów. Jej schemat znajdziecie na dysku z grą, ale producent lojalnie uprzedza, iż nie bierze na siebie odpowiedzialności za Wasze quasielektroniczne poczynania.

The Bombmasters Team
JAGD & SUICIDE

TYTUŁ	MEGABLAST
PRODUCENT	L.K.AVALON
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71 w.274
GATUNEK	LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	23,60 zł
OCENA	8/10

MISTRZ POLSKI

Muszę z góry uprzedzić, iż piłkę nożną (a już polską na pewno) uważam za sport co najmniej „zakręcony" w swych założeniach. No bo nie dość, że trzeba jak kretyn biegać po tej łączce w te i nazad za kawałkiem skóry (nota notabene z balonem w środku), to jeszcze kurduplowaty facet w ciuszkach żałobnika (tylko spodenki ma uszyte z myślą o okresie letnim) mówi Ci, czy robisz to dobrze czy źle. I jeszcze te ciągłe testy na daltonizm, ledwo co gościa widać na murawie, to jeszcze wymachuje toto jakimiś kartonikami, a jak już se pomacha, to coś na ich odwrocie bazgrze (chyba listę zakupów od żony). Nigdy tego nie zrozumiem...

CO JEST GRANE?

Do naszych łapek wpadła ostatnio produkcja, kontynuująca międzynarodowy trend tworzenia wszelkiej maści menedżerów na nasze maszynki. Nie ominęło to i naszego podwórka. Firma Mirage dopuściła się czynu o nazwie „Mistrz Polski". Jak sama nazwa wskazuje, celem gierki jest zdobycie upragnionego pucharu najlepszej „jedenastki" w lidze polskiej. Nie będzie to zadanie łatwe, ale może być przyjemne. Zależy to już tylko od Twojego podejścia do tego tematu. W Twoim ręku znajdą się losy jednej z kilkudziesięciu drużyn wszystkich lig piłkarskich naszego kraju. Zasób środków, jakim będziesz dysponować, na początku nie będzie imponujący. W zakresie Twoich kompetencji leżeć będą takie sprawy, jak kupowanie i sprzedaż zawodników (a mówią, że handel „żywym towarem" jest karalny), dbanie o odpowiednie wyposażenie stadionu i o reklamodawców, słowem — wszystko co z prowadzeniem klubu piłkarskiego jest związane. Z czasem opanujesz chwilowe słabości finansowe oraz kadrowe i wyprowadzisz swą drużynę na szczyt.



GRAFIKA I DŹWIĘK

No, cóż... nie da się tutaj zbyt wiele powiedzieć (a właściwie napisać). „Mistrz Polski" powstał w języku zwanym AMOSEM i wyraźnie widać, że panująca powszechnie opinia o „dysgrafijności" tego programu (skądinąd wcale niesłuszna, vide „Genesia") odcisnęła na tym menedżerze swoje piętno. Generalnie można by założyć, iż w grze tego typu grafika nie odgrywa roli decydującej, ale po obejrzeniu choćby „On The Ball" szybko dojdziemy do przekonania, że milutko jest mieć na ekranie ładnie wyglądającego prezentera TV czy trenera zespołu, a nie requester z polskimi fontami czy gębusie zawodników do złudzenia przypominające dziecięce próby naśladowania Mistrza (bo ten człowiek naprawdę nim jest) Christy (jak kto nie wie o kim mowa, to powinien wziąć powtórkę z polskiej komiksologii z przynajmniej ostatnich 10 lat). Postacie są kulfoniaste i nieco „zakręcone". Może to i komuś się spodoba, ale mnie tylko nieco rozbawiło. Za to muzyczka z „Mistrza" jest naprawdę świetna i milutko jest posłuchać czegoś naprawdę niezłego podczas pogrywania w tę gierkę. Modulików jest kilka, różnią się one między sobą klimatycznością i długością. Popadnięcie w dysonans między klikaniem mychą a drapaniem się po potylicy nam nie grozi.

KRÓTKO MÓWIĄC

„Mistrz Polski" jest produkcją należącą do kanonu średnio udanych, z tendencjami do wybicia się. Niewątpliwie gierkę nobilitują: niezła oprawa dźwiękowa i profesjonalizm w części merytorycznej programu. Zawodnicy umieszczeni w gierce występują naprawdę w rzeczywistości, a ich liczba może przyprawić o ból głowy. Pod tym względem „Mistrz.." wystaje ponad przeciętność i tylko oprawa graficzna oraz pewne niedogodności w interfejsie ciągną go w dół. Miłośnikom polskiego futbolu — polecam!

P.S. A my i tak, jak będziemy chcieli „pokopać", to pójdziemy... (do ogródka! – Chochlick)

UFFF!!! NO TO... OOHHH!!! JAK UFF... SIĘ AHHH... NAZYWASZ?

THE POLISH FOOTBALL GROUP JAGD 52 & SUICIDE

Suicide_

TYTUŁ	MISTRZ POLSKI
PRODUCENT	KUFEL 96
DYSTRYBUTOR	MIRAGE
	tel. (0-22) 671-77-77
GATUNEK	MENEDŻER
DYSKI	4
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	39,00 zł
OCENA	8/10

Zapewne każdy z Was marzył o tym, aby stać się gwiazdą showbusinessu, a najlepiej — gwiazdą rocka. Dlaczego? Chyba każdy chciałby stanąć na scenie i wrzasnąć: „Mam specjalne fucki dla:.....", w którym to miejscu wymieniłby alfabetyczny spis znienawidzonych mu osób. Potem, aby podkreślić wagę wypowiedzianych słów, złapałby za gryf gitary i prasnął nią o grunt, skoczył w perkusję (Kurt Cobain rUleZ!) i zakończył swój koncert uwaleniem się na środku sceny. Taaak, prawdziwe katharsis! Ale dość marzeń i gdybania - jeśli nie jesteście (przepraszamy za wyrażenie) członkami jakiejś czaderskiej kapelki, możecie się stać nimi po zakupieniu gierki o wiele mówiącym tytule „Rockstar". A więc...

ROCKSTAR

CO JEST GRANE?

Naszym zadaniem jest pokierowanie losami zespołu, tak aby osiągnął międzynarodowy komercyjny sukces (yyy... myślałem, że będzie całkowity grunge: komercja sUcks! — Suicide). Trzeba przyznać, że autorzy gry podeszli do tematu całkiem realistycznie, za co niewątpliwie należy się im MEGABONUS. Droga do kariery nie jest łatwa. Najpierw będziemy grali na pożyczonych instrumentach, w bardzo kiepskich i podejrzanych spelunach. Często będzie trzeba się chwytać nawet prac fizycznych! Później, stopniowo zakupując coraz lepsze instrumenty, będziemy zarabiać coraz lepiej i występować na bardziej prestiżowych imprezach. Za pierwsze zarobione pieniądze można się nieźle zabawić w knajpie i stracić przy tym trochę zdrowia i morale lub nagrać i wydać singiel. Im więcej kasy będziemy w stanie wyłuskać na produkcję, w tym lepszym studiu będziemy mogli ją nagrać, zwiększając tym samym prawdopodobieństwo sukcesu. Po singlach przychodzi kolej na całe płyty – możemy wybierać na nie dowolnie wybrane, nagrane wcześniej utwory. Każdy z nich ma tzw. stopień atrakcyjności, dzięki któremu możemy się łatwo zorientować, czy płyta „chwyci" na rynku. Jeśli odniesiemy sukces na europejskich i krajowych notowaniach (liczba sprzedanych płyt), uzbieramy całe taczki szmalu, za który będziemy mogli wyruszyć w trasę koncertową, po której albo wpadniemy w alkoholizm, albo uzbieramy jeszcze więcej taczek pełnych szmalu. Aby pomóc swemu szczęściu w drodze do sławy, powinniśmy uczęszczać do kościółka (tak, tak, w światku rockowym teraz taka moda — vide Houk, Armia, Bad Brains, ostatnimi czasy Flapjack!) oraz pobierać lekcje u nauczycieli muzyki. Wraz z odnoszeniem coraz większego sukcesu, będziemy podupadać na zdrowiu (C2H5OH, peyotl, kobiety, stresy) w związku z czym trzeba będzie odwiedzić dr. Kaszpirowskiego (1... 2... 3...). Stopniowo nasza inwencja będzie również ulegała wyczerpaniu i z tego powodu będziemy zmuszeni robić dłuższe przerwy między nagraniami. Gdy staniemy się sławni, będziemy grać na imprezach o randze Woodstock III i występować w telewizyjnych Talk Show, dzięki którym albo zyskamy na popularności, albo nasi rodzice nie będą się do nas przyznawać. Ogólnie... całkowicie zmiękczająca zawartość merytoryczna, świeże podejście do tematu – tak więc po raz drugi dla autorów EXTENDED MEGABONUS!!! Jeśli dodać do tego chore poczucie humoru (Talk Show z Eskimosami, granie na pogrzebie, którego główny bohater, jak się okazuje był nawalony, wstał z trumny i poszedł do domu itp.) tworzy się taka wybuchowa mieszanka, że nawet nasz superwymagający, malkontencki team po raz pierwszy moczył się z emocji spowodowanych tak wysoką klasą produktu. Podsumowując — grać, grać+1, grać+2....+grać+x = super zabawa.



GRAFIKA I DŹWIĘK

Aby zaskoczyć Was do końca — nie będzie rugania ani grafiki, ani oprawy dźwiękowej „Rockstara". Grafika jest naprawdę bardzo ładna i nie można jej naprawdę nic zarzucić. Bardzo kolorowe i estetyczne wykonanie screenów powoduje, że nawet po długim katowaniu tego produktu nie popadamy w depresję, połączoną z ekstremalną agresją, co jest niestety domeną sporej części strategii. Drzazgą w oku była nam jedynie muzyka. Nie chodzi o jej jakość, która jest bardzo wysoka, ale o klimat, który nie pasuje trochę do całej gry: chłopaki z długimi kłakami, perkusja, gitara etc. i popowo-dyskotekowa muzyczka w tle. Spodziewaliśmy się ostrego hordocore'owo-metalowego cięcia, a nie utworów w stylu Ace Of Base. Ale jest to tylko kwestia gustu, innym może się to w końcu podobać. Ogólnie grafika i muzyka — COOOLx2!

KRÓTKO MÓWIĄC

Dla nas rewelacja — kupa dobrej zabawy. Całe szczęście, że autorzy nie wyszli z założenia: nie mamy zbyt wielkiej konkurencji na amigowym poletku strategicznym, wypuszczamy shita i każdy to kupi, żeby pograć trochę w strategię. Gra jest na naprawdę wysokim poziomie. Jedyne zalecenie to przynieść sobie w pobliże maszynki jakieś picie, żarcie, nocnik (niewyżyci – kobietę) i GRAĆ!!!

SUICIDE & JAGD52

TYTUŁ	ROCKSTAR
PRODUCENT	MIRAGE'96
DYSTRYBUTOR	MIRAGE
	tel. (0-22) 671-77-77
GATUNEK	MENEDŻER
DYSKI	3
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	39,00 zł
OCENA	10/10



NA PÓŁKACH



FOREST DUMB

Pamiętacie „Super Froga" — świetną platformówkę firmy Team17 (może jeszcze wrócą na amigowy rynek). Zasuwało się wtedy bohaterską żabą i zbierało przeróżne gadżety w stylu pieniążków, słodyczy itp. Gra miała świetną grafikę i niezgorszą muzykę. Teraz znana polska firma L. K. Avalon wypuściła na rynek platformówkę o dźwięcznej i miło kojarzącej się nazwie — „Forest Dumb". Gra bardzo przypomina swój pierwowzór — do tego stopnia, że nie mogę się oprzeć wrażeniu, że ktoś tu od kogoś ściągał.

NA POCZĄTEK

Naszym bohaterem jest tytułowy Forest Dumb, który lata, biega, skacze po rozbudowanych planszach i zbiera monety oraz owoce, unikając przy tym ostrych żądeł latających wszędzie os. Nie tylko osy przeszkadzają Forestowi – wszędzie aż roi się od wrogich dżdżownic, chodzących bomb (!), żółwi i całej reszty tego tałatajstwa. Naszym celem jest dotrzeć do końca każdej z plansz – brama otworzy nam się jednak tylko wtedy, gdy zbierzemy wszystkie monety w levelu. Zwykle jest ich ponad dwieście. Jeśli, któraś z przeszkadzajek za bardzo nam się naprzykrza, robimy małe hop na jej głowę i już po kłopocie.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Na dzień dobry wita nas miła, skoczna muzyczka, która jednak zamienia się w kompletną, przerywaną tylko efektami dźwiękowymi ciszę podczas samej gry. Mam tu podejrzenie, że muzyka podczas gry jest, tylko ze względu na błąd w programie nie mogę jej usłyszeć na moim sprzęcie (A1200 030). Świadczy o tym ciągłe pykanie w lewej kolumnie. Efekty są za to niezłe — czyste i sugestywne, jednak jak na mój gust, jest ich trochę zbyt mało.

Najbardziej rozczarowała mnie oprawa graficzna. Nie dorównuje ona żadnym dzisiejszym standardom. Przypomina mi to epokę wczesnej pięćsetki. Grafika nie wypełnia całego ekranu. Marzyłoby mi się trochę więcej kolorów i to, żeby ktoś pomyślał o antialiasingu. Z drugiej jednak strony jest to tylko strona techniczna grafiki. Od strony merytorycznej bowiem, grafika prezentuje się nieźle — utrzymana jest w dowcipnym, komiksowym stylu, a przede wszystkim jest szybka. Napatrzyłem się już na polskie platformówki, w których scrolling wyglądał, jak na kiepskim pececie (np. 386). „Forest Dumb" jest niesamowicie szybki i dynamiczny. Czasami aż za szybki, ale to tylko dodaje uroku — gra staje się trochę trudniejsza.

PODSUMOWUJĄC

Uważam „Forest Dumba" za średniej jakości produkt. Z jednej strony fajny, choć ściągnięty, pomysł i niezła muzyczka, a z drugiej strony słaba grafika. To co mi się spodobało, to możliwość wpisania kodu startowego. Teraz nie musimy zaczynać gry od początku, możemy kontynuować ją od levelu, w którym pozbawiono nas głowy. Godna pochwały jest też możliwość instalacji gry na dysku twardym (to już dziś nieodwołalny standard). To co mnie razi, to zbyt wierne naśladownictwo „Super Froga", nie połączone z równie wiernym wykonaniem technicznym i błąd programistów, który powoduje, że na takich jak moja konfiguracjach nie słychać muzyki. Jeśli natomiast nie jest to błąd, to dlaczego nie ma muzyki podczas gry — uprzyjemniłoby to rozgrywkę.

Polecam tę grę tylko początkującym platformowcom – inni, już zaawansowani, będą chcieli sięgnąć po bardziej rozbudowane produkcje.

■ Tomasz 'Hires' Filipek

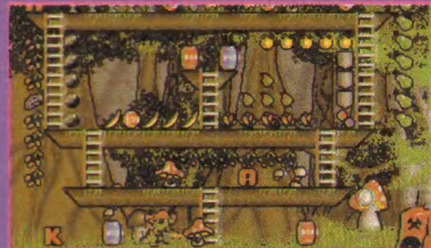
TYTUŁ	FOREST DUMB
PRODUCENT	L.K.AVALON'95
DYSTRYBUTOR	L.K.AVALON tel. (0-17) 62-74-71 w.274
GATUNEK	PLATFORMÓWKA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	TEL.
OCENA	5/10

DRAGGY & CROCO

Gdy Naczelny wręczył nam pewnego dnia jakiś produkt i stwierdził „Mam coś odpowiedniego dla was, panowie!", od razu wiedzieliśmy co to oznacza — gra w przedziale wiekowym 5-14. Gdy na ulotce przeczytaliśmy, że w opakowaniu znajduje się mousepad — od razu przyszło nam do głowy, że będzie na pewno prezentował jakąś ładną, najlepiej nagą panią. Niestety, rzeczywistość okazała się bardziej banalna. Na mousepadzie był co prawda nagi — ale smok (znam takich, co lubią te klimaty — Suicide).

CO JEST GRANE?

Ideologia gry wygląda następująco: na Świat grzecznych stworków napadł niegrzeczny krasnal Mot. Jako że my jesteśmy grzeczni, musimy usunąć wszystkich antypatycznych i nikczemnych dyktatorów (wątek szpiegowsko-polityczny). W gierce wcielamy się w postać jednego z dwóch głównych bohaterów — Draggiego lub Croco (istnieje też możliwość grania w dwie osoby). Za pomocą naszych małych killerów musimy spacyfikować całe tabuny różnych paskudztw. Dokonujemy tego za pomocą sikawki (eee...) oraz miotacza ognia (yeaah!). Dodatkowo na każdym le-



velu znajdują się literki, składające się na określone hasło — trzeba je zebrać w odpowiedniej kolejności, aby móc przenieść się do następnego etapu (wątek dydaktyczny). Aby mieć jakieś szanse w walce ze sługami Mota, powinniśmy korzystać z porozrzucanych po planszy przeróżnych bonusów: dodatkowych żyć, bomb, czasowych nieśmiertelności, zastopowania/spowolnienia wrogów etc.

GRAFIKA I DŹWIĘK

Obserwując poszczególne produkcje ze stajni World Software, można zauważyć podniesienie poziomu graficznego opisywanej gierki. Animacja obiektów jest nienaganna, ale ciągle oszczędnościowa (mało klatek), co spowodowane jest zapewne niewielkimi wymaganiami sprzętowymi gry. Rzuca się to w oczy szczególnie podczas intra – poruszanie się Draggiego przypomina czasami słynny Moonwalk Michaela Jacksona lub co najmniej starego dobrego twista. Jak zwykle w produkcjach World Software, nasze uszy pieszczą całkiem klimatyczne dźwięki autorstwa Sławomira Mrożka — zarówno muzyka, jak i odgłosy samej gry są na prawdę dobre i trudno doszukiwać się w nich defektów.

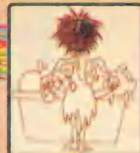
KRÓTKO MÓWIĄC

„Draggy & Croco" na pewno nie stanie się wielkim hitem, ale jest to całkiem sympatyczna gierka dla dzieci. Tak więc, jeśli chcecie mieć zdrowe psychicznie dzieci albo sami nie lubicie gier z serii „Extreme Kaszana", a macie ochotę trochę pomachać joystickiem, zaopatrzcie się czym prędzej w „Draggy & Croco".

■ Jagd52 & Suicide Sp. ZOO

TYTUŁ	DRAGGY&CROCO
PRODUCENT	WORLD SOFTWARE'96
DYSTRYBUTOR	HORN
GATUNEK	PLATFORMOWA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	Tel.
OCENA	6/10

LOST IN MINE



Gry logiczne to gatunek, który nie jest bardzo lubiany przez graczy komputerowych. Głównie przez to, że trzeba bardzo często wytężać szare komórki. Gierki logiczne mają jednak coś w sobie, co potrafi przyciągnąć gracza na dłuższą chwilę. Z pewnością grą, przy której możesz spędzić trochę czasu, jest „Lost In Mine".

Pewnego razu, gdy nie miałeś nic do roboty, postanowiłeś pójść coś odwiedzić. Jako że wszystkie muzea i zamki były zamknięte, a tylko kopalnia (nieważne czego) była „czynna", to zachciało Ci się przestąpić jej progi. Zamiast trzymać się przewodnika, zacząłeś na własną rękę zwiedzać kopalnię. Chodziłeś, chodziłeś, oglądałeś, podziwiałeś, aż wreszcie się zgubiłeś. W ten oto sposób stanąłeś przed wielkim zadaniem — wydostać się z tej dziury.





BOHATER

Gry logiczne, takie jak np. „Benefactor", „Lemingi", „Flashback" itp., charakteryzują się niewielką sylwetką głównego bohatera (no może z wyjątkiem „Benefactora" i „Flashbacka"). W „Lost in Mine" bohater jest tak mały, że ledwie widoczny!

Co prawda w zasadzie nie przeszkadza to w wykonywaniu misji, ale mimo to gostek mógłby być nieco większy. Mimo małego wzrostu „zaginionego", dobrze widoczne są jego ruchy. Śmieszny (czyt. kiepski) jest widok, gdy postać porusza się. Zachowanie się głównego bohatera jest OK. Gdy stoisz w miejscu, postać podrzuca sobie monetę, a chcesz popełnić samobójstwo – gostek wyciąga z kieszeni giwerę i... (sam zobacz — tylko dla ludzi o mocnych nerwach, he, he). Przy skoku z dużej wysokości ciało bohatera zostaje zmiażdżone w momencie uderzenia o podłoże (fajny widok).

Podczas przechodzenia kolejnych poziomów będziesz miał do czynienia z różnego rodzaju maszynami (aby nimi kierować musisz zdobyć „pilota"), dzięki którymi możesz np. wiercić tunel, aby przejść ludzikiem, wiercić otwór, położyć w nim dynamit, a następnie strzelić z maszyny laserowej w dynamit, aby to on z kolei wybuchł, rozwalać maszyną laserową skałę itp. Aby ukończyć poziom, będziesz musiał zdobyć określoną liczbę monet.

NA KONIEC

Podsumowując program muszę powiedzieć, że gra wciąga. Grafika jest bez zastrzeżeń, stoi na dobrym poziomie, wszystkie przedmioty, dźwignie, maszyny są dobrze wykonane, a przede wszystkim są widoczne. Muzyka jest, od czasu do czasu przygrywa znanymi utworami znanych muzyków. Poważniejszych wad gra nie ma, jedynym mankamentem jest brak możliwości przeskakiwania jakichkolwiek odległości, nie można zrobić przysiadu – szkoda. Do zalet mogę natomiast zaliczyć liczbę leveli do rozgryzienia — 40 (czterdzieści dychy), a przejście wszystkich zajmie Ci parę ładnych dni. Na szczęście programista wprowadził możliwość wpisania hasła, tak że nie będziesz musiał zawsze zaczynać od początku. Możliwość wpisania hasła dostaniesz po przejściu pięciu poziomów. Sam nie przepadam za grami logicznymi, lecz „Lost in Mine" przyciągnął mnie. Jest to gra przeznaczona dla wszystkich – i miłośników gatunku, i wrogów. Ładne wykonanie, dobra muzyka, mnogość zagadek i... grać

■ **Marcin Podlipski**

TYTUŁ	LOST IN MINE
PRODUCENT	WOOKIE SOFT'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	LOGICZNA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	30,00 zł
OCENA	8/10

MAJSTEREK

Muszę przyznać, że dość niechętnie patrzę na programy pretendujące do miana „produktu o znaczeniu edukacyjnym". Dzieje się tak z dwóch powodów: po pierwsze sam już nieco w życiu przeszedłem (choćby Bieszczady, czy też sesję egzaminacyjną), po drugie – programy te przeważnie nie są adresowane do mojej grupy wiekowej (enna lat -naśdziesiąt). Z tych właśnie powodów dość niewdzięczna wydała mi się rola jaką obarczono nas (Jagd + Suicide), a mianowicie recenzja gierki pod nazwą „Majsterek". Po prostu była to rola niejako nie przystająca do generała wojsk pancernych i licencjonowanego łamacza wszelkich norm moralnych i prawnych. Muszę przyznać, że był to jednak ten z niewielu przypadków (obok zdetonowania miny kumulacyjnej w kuchni garnizonowej i podpalenia stawu rybnego), kiedy to zostaliśmy zaskoczeni. Dodajmy, pozytywnie zaskoczeni.

CO JEST GRANE?

„Majsterek" firmy BiSoft jest dość niezwykłym przykładem czegoś w stylu komputerowych puzzli, połączonych z typowo dziecięcą „malowanką". Naszym zadaniem jest po prostu ułożenie obrazka, którego zmniejszoną wersję pełną obserwujemy w rogu ekranu, wykorzystując elementy ułożone na listwie bocznej rodem z Delux Painta (to oczywiście lekka przesada, ale nie mamy koncepcji na inne opisanie środowiska gry, to wydaje nam się najwłaściwsze). Korzystając z tych elementów staramy się je odpowiednio dobrać i właściwie ułożyć na poprzecinanym siatką prostopadłościanów obrazie naszego monitorka. Z pozoru łatwe, ale...

Pierwszy obrazek wzbudził mój rechot (używanie słowa śmiech kłóci się z ogólnie przyjętymi dla tego zjawiska normami techniczno-moralnymi). Po kilku chwilach jednak zacząłem baczniej przyglądać się memu zadaniu. Zajęło mi ono chwilę. Następny obrazek poszedł dość szybko. Nim sie zorientowałem zrobiłem kilkanaście obrazków – zabawa była przednia (po prostu dziecinnieję na starość, jak stwierdził Suicide).



GRAFIKA I DŹWIĘK

Obie te rzeczy w „Majsterku" są raczej na średnim poziomie. Grafika pozostawia nieco do życzenia, ale jest wyraźna i nie ma problemu z rozpoznaniem poszczególnych elementów. Mnie osobiście spodobał się pomysł umieszczenia z boku obrazu głowy naszego „współpracownika" komentującego nasze poczynania. Co prawda komentarz zamyka się w stwierdzeniach czy dany element pasuje do tego miejsca, czy nie, ale przypomniały mi się dawne komiksowe czasy (rulez, eech...). Muzyka, to odgłosy klikania na panelu lub modulik przypominający mi czasy tow. Wiesława i sławny przebój owych dni, streszczający się w słowach refrenu – „Do roboty!"

KRÓTKO MÓWIĄC

„Majsterek" jest całkiem udanym produktem, adresowanym do kilkunastoletniego odbiorcy. Staranne wydanie i przemyślenie programu wyszło mu tylko na dobre. Producent oferuje dwadzieścia plansz do ułożenia oraz... program pod nazwą „Konstruktor", będący niczym innym, jak edytorem wzorcowych obrazków! Widać, że ktoś myślał przy pracy nad tym produktem, zapewniając praktycznie niekończącą się zabawę, ograniczoną tylko wyobraźnią dziecka, a ta jak wiemy jest niczym nie spętana (jak ktoś nie wierzy, to niech spyta sąsiada mojego lub Suicida). Program wydany jest bardzo starannie, ma czytelną i dobrze napisaną instrukcję, a w pudełku nabywca znajdzie także niespodziankę... puzzle! W naszym przypadku należało ułożyć obrazek, przedstawiający myśliwiec bojowy (i jak tu nie wierzyć w przeznaczenie!).

■ **JAGD 52 & SUICIDE**

TYTUŁ	MAJSTEREK
PRODUCENT	BISOFT
GATUNEK	LOGICZNO-EDUKACYJNA
DYSKI	1
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
CENA	Tel.
OCENA	7/10



SHAREWARE

FANTASY FORCES

Gry strategiczne zyskały sobie rzesze zwolenników, a sam temat Fantasy jest dla wielu swoistym kultem. „Fantasy Forces" jest grą strategiczno-taktyczną, w której akcja dzieje się w świecie Fantasy, świecie przepełnionym magią i przemocą.

Gra jest przeznaczona dla dwóch lub więcej graczy (max.4). Hm... trochę szkoda, iż gra ta nie ma opcji rywalizacji z komputerem, myślę że zapewniłoby to odrobinę więcej zabawy — rozgrywanie pojedynczych walk z bratem, to jednak nie to samo, co np. podbój świata. Mimo wszystko, zabawa jest przednia.

Układ walki przypomina trochę ten z „Celtic Legend", jest jednak dużo bardziej rozbudowany. O ile w „Celtic Legend" starcia toczyły się na dość niewielkiej planszy, w „Fantasy Forces" mamy do wyboru kilka jej wielkości. Za dobry pomysł uważam dołączenie edytora scenerii, w którym można samemu stworzyć planszę, na której toczyć się będzie dana



rozgrywka. Możemy zaprojektować zamek, obstawić się drzewami czy też skałami. A wszystko to, aby jak najbardziej uatrakcyjnić nam grę. Oczywiście istnieje możliwość zapisu stworzonej przez nas scenerii.

Do wyboru mamy dwa scenariusze:

FULL SLAUGHTER — polega na wyeliminowaniu wszystkich wrogów.

STANDARD DEFENDER — polega na obronie np. zamku przed siłami wroga.

W obu przypadkach gra jest atrakcyjna i potrafi zapewnić nam niezłą zabawę. Przyznać się jednak muszę, że bardziej mi odpowiada ten pierwszy (Full Slaughter), w którym celem jest wybicie wszystkich przeciwników. Nie wiem, być może jestem bardziej żądny krwi niż inni...

Po ustawieniu wszystkich opcji przechodzimy do samej gry. W zależności od tego iloma „pieniędzmi" dysponujemy (max. 200, ustawiane w menu) możemy przystąpić do mniejszej lub większej rekrutacji naszych sił. Wybór mamy niezły, a stanowią go 24 postacie. Każda z nich „kosztuje" określoną ilość „pieniędzy", zastanowić się więc należy, kogo zaciągniemy do naszej armii. Każdy wojownik czy mag ma określone cechy, takie jak siła, wytrzymałość itp. Na nic zda się zwykły Soldier przeciwko Hill Giantowi, który jest kilkakrotnie silniejszy i wytrzymalszy, no ale... odpowiednio więcej nas kosztuje. Bardzo dobrym nabytkiem okazują się postacie dysponujące maną — gdy Twoje siły zostały osłabione w starciu z nieprzyjacielem, potrafią „podreperować" Cię czy też przywołać demony. Te ostatnie mają niestety to do siebie, że nie są zbyt żywotne, przebywanie w naszym świecie znacznie je osłabia, przez co zaczynają tracić swą energię życiową. Nie należy jednak przesadzać w rekrutowaniu postaci posiadających manę, gdyż na nic zda się banda magików, przeciwko kilku dobrym wojownikom. Ponadto możemy uzbroić naszych rekrutów w kilka dodatkowych broni, takich jak łuk, kusza.

A oto krótki opis wszystkich dostępnych postaci:

• **SOLDIER** — zwykły żołnierz, dość słaby, ale za to tani.

• **ELF** — bardzo szybki (może wykorzystać więcej ruchów w jednej kolejce), ale zarazem bardzo słaby.

• **DWARF** — wolny, ale dość doświadczony wojownik.

• **KNIGHT** — doświadczony rycerz, ale na nic się nie zda przeciwko ożywionym kreaturom.

• **ORC** — silny, lecz bardzo niedoświadczony.

• **GOBLIN** — mały i w dodatku słaby.

• **CHAOS MARAUDER** — dość silny i doświadczony, lecz powolny.

• **DARK ELF** — trochę szybszy od SOLDIER-a, ale za to odrobinę od niego słabszy.

• **WITCH ELF** — Specjalizuje się w zarażaniu przeciwników. Bardzo szybki i doświadczony, niestety bardzo słaby. Jeśli uzbroisz go w łuk lub kuszę, to jego strzały także będą miały zdolność zarażania.

• **SWAMP TROLL** — głupi, ale za to silny. Szybko goją mu się rany.

• **ROCK TROLL** — dość silny i... potrafi zamieniać się w kamień! Jeśli któryś z Twoich wrogów znajdzie się w pobliżu tego „kamienia", to zostanie przez niego zaatakowany. Pamiętać niestety należy, iż ciągłe przeistaczanie w kamień znacznie go osłabia.

• **HILL GIANT** — bardzo silny!

• **HEALER** — uzdrawiacz. Potrafi leczyć rany.

• **NECROMANCER** — ma zdolność tworzenia ZOMBIE i SKELETON. W tym celu należy podejść do grobu lub porozrzucanych kości.

• **WIZARD** — dysponuje czarem ofensywnym.

• **CONJURER** — potrafi przywoływać DEMON-y do pentagramu! Niestety, jak to z demonami, ciągłe przebywanie w naszym świecie osłabia je i tracą energię życiową.

• **ORC SHAMAN** — cechy takie jak WIZARD, z tą tylko różnicą, że jest odrobinę wolniejszy.

• **ZOMBIE** — powolny, ale za to niezły w walce.

• **SKELETON** — szybki i doświadczony, dość niezły w boju.

• **WRAITH** — bardzo szybki i trudny do zabicia.

• **GHOUL** — potrafi „wyjadać" z grobów, co uzupełnia mu energię życiową. Ma też możliwość zarażania wrogów.

• **UNDEAD** — bardzo doświadczony, silny, ale wolny.

• **LICH** — swoiste połączenie UNDEAD i NECROMANCER-a, tyle że posiada trochę mniej energii życiowej.

• **DEMON** — bardzo silny i doświadczony, niestety ciągłe przebywanie w naszym świecie osłabia go i traci swą energię życiową.

Dodatkowa broń to:

• **STANDARD** — Twoja flaga. Bardzo przydatna, gdy zdecydujemy się na drugi scenariusz gry (Standard Defender).

• **BOW** — łuk o stosunkowo małym zasięgu. Zalecany raczej dla słabszych osób.

• **CROSSBOW** — kusza. Posiada większy zasięg niż łuk i zadaje silniejsze rany.

• **THE SMASHER** — broń dla magów. Mag posiadający ją, zadaje większe rany.

„Fantasy Forces" z pewnością gwarantuje nam odrobinę niezłej zabawy i myślę, że przypadnie do gustu wszystkim maniakom strategii/taktyki/Fantasy. Miłego zabijania wrogów życzy Wam

■ **Ranger/LBD**

POWEROIDS

Znacie z pewnością takie gry komercyjne, jak „Stardust" czy też „Superstardust". Pomysł stary jak świat, znany jeszcze z czasów Commodore 64. Cała gra polega na kręceniu się dookoła i niszczeniu nadlatujących asteroidów.



Na podstawie tego pomysłu powstała gierka shareware'owa pod tytułem „Poweroids". Nie jest oczywiście tak rozbudowana, jak wcześniej wymienione produkty komercyjne, ale ma wiele innych zalet. Jest to niewielki programik, znakomicie działający w multitaskingu. Zajmuje niewiele pamięci, chociaż wymaga 1 MB Chip. Graficznie gra jest wykonana porządnie, tzn. wszelkie obiekty (asteroidy, statki) są wykonane metodą raytracingu. Dźwięki są przyzwoitej jakości. Ale najważniejsza jest grywalność. W „Poweroids" gra się bardzo przyjemnie. Statek porusza się bardzo płynnie i nie ma kłopotów ze sterowaniem. Można wybrać jeden ze sposobów kierowania pojazdem: myszą, joystickiem lub klawiaturą. Kolejną zaletą „Poweroids" są opcje. Gracz ma do wyboru rozgrywkę na 1 do 4 graczy i to w dwóch trybach: Arcade i Battle. Arcade to oczywiście zwykłe przechodzenie poziomów. Battle (od 2 do 4 graczy) to walka pomiędzy statkami sterowanymi przez ludzi. Dodatkowo można (jeżeli posiada się komputer z kośćmi AGA) włączyć



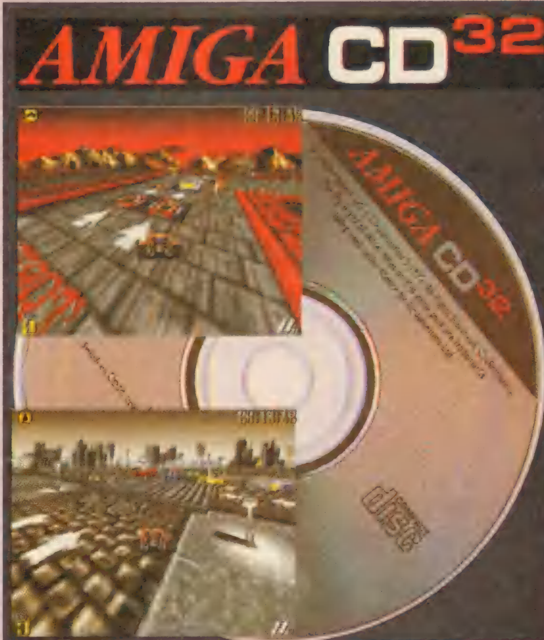
tryb Hires Battle. Wtedy gramy na ekranie o wyższej rozdzielczości. Gra obsługuje przystawkę umożliwiającą podłączenie 4 joysticków. Program ten jest rozprowadzany na zasadzie Shareware. Wersja nie zarejestrowana ma ograniczenie: można grać tylko do 3 poziomu w trybie Arcade. Rejestracja kosztuje 20 DM lub 15 $. Autor planuje w następnych wersjach wprowadzenie nowych rozwiązań (m.in. nowe pojazdy komputera).

■ **Artur 'R2D2' Frankowski**

LISTA GIER NA CD32

Wraz z pierwszą falą upałów, redakcję ACS ogarnęło błogie rozleniwienie. Aby nie stetryczeć do reszty, wzięliśmy się ostro do roboty i skrupulatnie spisaliśmy wszystkie gry na CD32, o których nam wiadomo. Z rozpędu przejrzeliśmy także oferty rodzimych firm sprzedających gry na tę konsolę i plusami zaznaczyliśmy pozycje, które można bez problemu kupić w naszym pięknym (sic!) kraju. Na poniższą listę udzielamy 175% gwarancji: jeśli gra, której szukasz jest na poniższej liście, masz 100% pewności, że istnieje w wersji na CD32. Jeśli natomiast nie znalazłeś interesującej Cię pozycji, masz 75%, że takiej gry nie ma na CD32.

AKIRA
ALFRED CHICKEN (+)
ALIEN BREED 3D (+)
ALIEN BREED II (+)
ALIEN BREED TOWER ASSAULT (+)
ALIEN OLYMPICS
ALL TERRAIN RACING (+)
ANDRE AGASSI TENNIS
ARABIAN NIGHTS (+)
ARCADE POOL (+)
ASSASIN (+)
BALDIES
BANSHEE (+)
BASE JUMPERS (+)
BATTLE CHESS (+)
BATTLE TOADS (+)
BEAVERS (+)
BENEATH A STEEL SKY (+)
BENEFACTOR (+)
BLITZ BOMBERS
BLITZ TENNIS
BRIAN THE LION (+)
BRUTAL FOOTBALL (+)
BRUTAL PAWS OF FURY (+)
BUBBA'N'STIX (+)
BUBBLE & SQUEAK (+)
BUMP'N'BURN (+)
BUREAU 13
CANNON FODDER (+)
CAPTIVE II — LIBERATION (+)
CASTLES II (+)
CHAMBERS OF SHAOLIN (+)
CHAOS ENGINE (+)
CHUCK ROCK (+)
CHUCK ROCK II (+)
CLOCKWISER (+)
CLUE (+)
CURSE OF RA (+)
CYBERWAR
D/GENERATION (+)
DANGEROUS STREETS (+)
DARKSEED (+)
DEATHMASK (+)
DEEPCORE (+)
DEFENDER OF THE CROWN II (+)
DENIS
DIGGERS
DISPOSABLE HERO (+)
DIZZYx6 (+)
DONK
DRAGONSTONE (+)
DREAMWEB
ELITE II — FRONTIER (+)
EMBRYO
EMERALD MINES (+)
EVASIVE ACTION
EVOLUTION
EXILE (+)
EXTRACTORS
F17 CHALLENGE (+)
FEARS (+)
FIELDS OF GLORY (+)
FINAL OVER
FIRE AND ICE (+)
FIRE FORCE (+)
FLINK (+)
FLY HARDER (+)
FURY OF THE FURRIES (+)
GLOBAL EFFECT (+)
GLOOM (+)
GUARDIAN (+)
GUNSHIP 2000 (+)
HEIMDALL II (+)
HERO QUEST II — LEGACY OF SORASIL
HUMANS (+)
HUMANS II (+)
HUMANS III (+)
IMPOSSIBLE MISSION 2025 (+)
INTERNATIONAL KARATE + (+)
JAMES POND II — ROBOCOD (+)
JAMES POND III — OPERATION STARFISH (+)
JETSTRIKE (+)
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL (+)
JUNGLE STRIKE (+)
K240
KICK OFF III
KID CHAOS (+)
KINGPIN (+)
LABIRYNTH OF TIME (+)
LAMBORGINI (+)
LAST NINJA III (+)
LEGENDS
LEMMINGS (+)
LITIL DIVIL (+)
LOST EDEN
LOST VIKINGS (+)
LOTUS TRILOGY (+)
LUNAR C (+)
MANCHESTER UNITED (+)
MARVIN MARVELOUS ADVENTURE (+)
MASTER AXE
MEAN ARENAS (+)
MEGARACE
MICROCOSM (+)
MORPH (+)
MR BLOBBY
MYTH (+)
NAUGHTY ONES (+)
NHL HOCKEY 95
NICK FALDO GOLF (+)
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP (+)
OSCAR
OUT TO LUNCH (+)
OVERDRIVE
OVERKILL (+)
PGA EUROPEAN TOUR (+)
PINBALL FANTASIES (+)
PINBALL ILLUSIONS (+)
PINKIE
PIRATES GOLD (+)
PLANET FOOTBALL
POWER PINBALL (+)
POWERDRIVE (+)
PREMIERE (+)
PROJECT X (+)
PSYCHO KILLER (+)
PUTTY SQUAD
QUICK (+)
QWAK (+)
RISE OF THE ROBOTS (+)
ROADKILL (+)
ROBINSON'S REQUIEM
RYDER CUP GOLF (+)
SABRE TEAM (+)
SECOND SAMURAI
SEEK & DESTROY
SENSIBLE SOCCER (+)
SEVEN GATES OF JAMBALA (+)
SHADOW FIGHTER (+)
SIMON THE SORCERER (+)
SKELETON KREW (+)
SKIDMARKS II (+)
SKITCHIN
SLEEPWALKER (+)
SOCCER KID
SOCCER SUPERSTARS (+)
SPEEDBALL II (+)
SPERIS LEGACY (+)
SPHERICAL WORLDS
STAR CRUSADER
STRIKER (+)
SUBWAR 2050 (+)
SUMMER OLYMPIX (+)
SUPER LEAGUE MANAGER
SUPER LOOPZ
SUPER METHANE BROTHERS (+)
SUPER PUTTY
SUPER STARDUST (+)
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
SUPERFROG (+)
SURF NINJAS (+)
SYNDICATE (+)
TEAM YANKEE (+)
THEME PARK (+)
THOMAS THE TANK ENGINE PINBALL (+)
TINY TROOPS
TOP GEAR II
TOTAL CARNAGE (+)
TOWN WITH NO NAME (+)
TRAPS & TREASURES
TRIVIAL PURSUIT (+)
TROLLS (+)
UFO — ENEMY UNKNOWN (+)
ULTIMATE BODY BLOWS (+)
UNIVERSE (+)
URIDIUM II
VITAL LIGHT (+)
WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER (+)
WHALES VOYAGE (+)
WHIZZ (+)
WILD CUP SOCCER (+)
WING COMMANDER (+)
WORLD CLASS CRICKET
WORLD CUP GOLF
WORMS (+)
WRATH OF THE DEMON (+)
X-FIGHTER
XTREME RACING
ZOOL (+)
ZOOL II (+)







2. THE PIRATE

Tego jeszcze amigowe pinballe nie widziały i nie słyszały! Prawdziwa przygoda wśród prawdziwych piratów. Jeśli ktoś ma ochotę na mały abordaż i walkę na noże, to zapraszam. Moim zdaniem jest to najbardziej rozbudowany stół — tak w tej grze, jak i we wszystkich dostępnych na rynku pinballach. Bierzemy udział w pasjonującej pirackiej przygodzie. Strzelanie do statków, zwiedzanie podwodnych jaskiń w poszukiwaniu skarbów, ucieczka przed krokodylem (znanym z Piotrusia Pana), to tylko kilka z kilkunastu niespodzianek, jakie mogą nas spotkać. Wspaniały klimat stwarza kilkanaście muzyczek, utrzymanych w prawdziwie pirackim tonie.

3. ACE OF SPACE

A jeśli ktoś chciałby przypomnieć sobie „Pinball Illusions", to ten stół, utrzymany w klimacie cyberpunkowym będzie dla niego w sam raz. Jako bohater międzygalaktycznej organizacji bierzemy udział w kosmicznej misji. Przed nami deszcze meteorytów, międzygwiezdne pojedynki, potyczki w barach i wiele innych, równie fascynujących zdarzeń. Jedną z atrakcji jest bonus — hackowanie międzygalaktycznej sieci komputerowej.

4. NIGHT OF THE DEMON

Stół z „piekła rodem" — te trzy słowa najlepiej oddają atmosferę ostatniego stołu „Slam Tilta". Choć, aby być ścisłym — to nie z piekła, a z cmentarza. Nocne upiory, wampiry, strzygi, kościotrupy, wilkołaki i cała reszta tej nieżywej zgrai opadnie nas i nie pozwoli odejść. Stół, choć najmniej urozmaicony pod względem wyglądu, fabułą i atmosferą nie odstaje od pozostałych. Świetne efekty dźwiękowe i nastrojowe muzyczki wprowadzają nas w mroczny świat cmentarnego „życia". Tu postrzelamy sobie do nietoperzy, pobawimy się w grabarza, popolujemy na wilkołaki i uczynimy wiele równie niehumanitarnych rzeczy — a wszystko to ku uciesze gry w pinballa.



Niedawno miałem przyjemność opisywać wspaniały produkt firmy Effigy Software – „Pinball Prelude". Nie spodziewałem się, że już niedługo nacieszę swoje oczy kolejną super grą tego typu. Mam na myśli „Slam Tilt" — wspaniały program przygotowany dla nas przez powracającą na amigowski rynek firmę 21st Century Entertainment. Wyraźnie widać, że tym razem zatrudniono porządnych programistów — którzy byli nie tylko w stanie oddać klimat pinballa, ale także wprowadzić wiele innowacji i uczynić grę niesamowicie szybką i pełną wrażeń.

SLAM TILT

NA POCZĄTEK

„Slam Tilt" (cóż za dźwięczna nazwa — nareszcie ktoś nie dał w tytule nazwy Pinball) oferuje nam świetną rozrywkę na czterech (jak za dawnych, dobrych czasów) stołach. Pokrótce chciałbym każdy z nich scharakteryzować.

1. MEAN MACHINES

Pamiętacie „Pinball Fantasies" i stół Speed Devils? Jeśli tak, to na pewno Mean Machines będzie Wam się miło kojarzył. Znów wybieramy się na pinballowy rajd... Czekają nas niezapomniane wrażenia. Bierzemy udział w kilku wyścigach po 8 (!!) rampach. Rozbudowujemy swój samochód o dodatkowe bajery w rodzaju: mocnego silnika, turbo, nowej skrzyni biegów. A wszystko to okraszone świetną muzyką o ostrych trashowych rytmach.



Tyle tytułem wprowadzenia. Czas na ogólną ocenę graficzno-muzyczną. Według mnie nie było do tej pory tak dopracowanego pinballa na Amigę. Gdy zobaczyłem go po raz pierwszy, musiałem przetrzeć oczy i mocno się uszczypnąć. Cała szata graficzna wykonana jest perfekcyjnie — stoły mienią się feerią barw, wszędzie błyskają kolorowe światełka i bonusy. Wszystkie elementy stołów są wyraźne i kontrastowe, a cieniowanie ramp zasługuje na wielką pochwałę — w ogóle nie widać, gdzie jeden kolor przechodzi w drugi. Wszystko zostało idealnie zretuszowane. Wygląd screenów wskazuje na to, że autorzy „Slam Tilta" pokusili się o wprowadzenie wielkiej innowacji — całą grafikę narysowali w trybie HAM8, udostępniającym ponad 256 tys. kolorów z palety 16 milionów. Jak wpływa to na jakość grafiki, chyba nie muszę tłumaczyć (dysponujemy tysiąc razy większą liczbą kolorów niż w grach na PC i AGA). Na wielkie brawa zasługuje tu także muzyka i efekty dźwiękowe. Podczas gry jesteśmy dosłownie bombardowani różnymi dźwiękami, jingle'ami itp. Każdy element stołu ma swój odpowiednik dźwiękowy. Wystarczy zagrać z wyłączoną muzyką, aby przekonać się, że same efekty specjalne pełnią rolę pełnego udźwiękowienia gry. W sumie mamy w „Slam Tilcie" kilkanaście modułów i kilkadziesiąt muzyczek oraz jingli, świetnie oddających atmosferę salonu gier.

Również konfiguracja nie pozostawia nic do życzenia. W menu konfiguracyjnym i podczas gry możemy włączyć oraz wyłączyć muzykę i efekty dźwiękowe, ustawić ich głośność oraz nakazać programowi automatyczną zmianę rozdzielczości (na 640x512) podczas gry kilkoma kulkami — Multiball). Opcje, co do tej pory niespotykane, możemy zapisać na dysku.

Na zakończenie zostawiłem największą atrakcję — coś co zawsze urzekało mnie we wszelkiego rodzaju pinballach. Mam na myśli wyświetlający punktację i bonusy animowany panel. W produkcie 21st Century Entertainment panel nie pozwala oderwać od niego oczu. Przez całą grę, a nie tylko, gdy zdobędziemy jakiś bonus, wyświetlane są na nim różnego rodzaju animacje. Tego nie da się opowiedzieć — to trzeba zobaczyć na własne oczy. Każde wydarzenie na stole ilustrowane jest sobie właściwą, bardzo wysokiej jakości animacją. Doprowadza to do paradoksalnej sytuacji, gdy oglądając te cudeńka, zapominamy użyć flippera i w efekcie tracimy kulkę. Kolejną gratką dla „panelowych maniaków" będzie fakt, iż do gry wpleciono wątek interaktywny. Mówię o kilkunastu gierkach rozgrywających się na wyżej wymienionym panelu, a stanowiących bonusy na wszystkich czterech stołach.

PODSUMOWUJĄC

Każdemu, kto posiada w domu Amigę z kośćmi AGA, polecam tę grę, nie tylko jako produkt zapewniający świetną rozrywkę, ale także ukazujący w pełni możliwości drzemiące w naszych komputerach, nie tak często wykorzystywane przez autorów gier. Świetna grafika, niebanalna i efektownie wkomponowana w rozgrywkę muzyka i super miodność zdecydowanie stawiają „Slam Tilta" na pierwszym miejscu wśród amigowych pinballi i w czołówce ukazujących się ostatnio na Amigę produkcji. Nic tylko usiąść i grać. Uważajcie tylko na nadgarstki — po kilku godzinach ciągłej gry R2D2 musiał swoje naoliwić.

■ Tomasz 'Hires' Filipek

TYTUŁ	SLAM TILT
PRODUCENT	21st CENTURY ENTERT. '96
GATUNEK	PINBALL
DYSKI	5
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
OCENA	10/10



WATCHTOWER

Ukazała się zapowiadana gra pod tytułem „Watchtower". Spodziewano się, że będzie tym, czym niegdyś było „Commando" dla posiadaczy C64. Czy „Watchtower" ma szansę stać się takim hitem wśród wielu amigowych strzelanin?

Kierując poczynaniami najemnika, musisz graczu ukończyć 6 niełatwych misji w różnych zakątkach świata. Za każdym razem masz innych „pracodawców" oraz inne misje do wykonania. Wszystkie z nich sprowadzają się do jednego — trzeba rozstrzelać dziesiątki wrogich żołnierzy i zniszczyć duży pojazd na końcu etapu. Akcja toczy się w 3 sceneriach: w dżungli, mieście i na pustyni. Każda z tych scenerii występuje dwukrotnie.

• **Misja pierwsza.** Ameryka Południowa. Musisz zniszczyć wioskę, w której swoją siedzibę ma kartel narkotykowy. Zniszcz napotkane po drodze radary.

• **Misja druga.** Wschodnia Skandynawia. Syndykat zlecił Ci zlikwidowanie socjaldemokratycznego rządu i wiernych mu oddziałów. Utrzymanie się rządu przy władzy może zaszkodzić interesom syndykatu w tym rejonie.

• **Misja trzecia.** Północna Afryka. Twoim zadaniem jest doprowadzenie obozu treningowego terrorystów do stanu nieużywalności. Zamaskowany jest jako pole naftowe. Obroną dowodzi pułkownik KGB Boris Koleris.

• **Misja czwarta.** Europa Środkowa. W pewnym mieście roi się od wszelkiego rodzaju szumowin, które zagrażają bezpieczeństwu mieszkańców. Musisz wyprawić ich na tamten świat.

• **Misja piąta.** Daleki Wschód — Morze Żółte. Wywiad wojskowy stwierdził w jednym z portów na Morzu Żółtym obecność nuklearnej łodzi podwodnej. Twoim zadaniem jest sprawienie, aby łódź ta pozostała, tak jak Titanic, na zawsze podwodna, pomimo wysiłków żołnierzy admirała Chen Yagdrasila, którzy chętnie ujrzeliby tę łajbę na powierzchni wody.

• **Misja szósta.** Środkowy Wschód — Zatoka Perska. ONZ ma dowody, że w jednym ze ściśle strzeżonych bunkrów znajduje się laboratorium, w którym trwają prace nad skonstruowaniem broni atomowej. Twoim zadaniem jest wysadzić bunkier wraz z laboratorium.

GRAFIKA

Choć gra wymaga kości AGA, to grafika nie wygląda na 256 kolorów (ma 64 kolory — przyp. RB). Sceneria dżungli jest moim zdaniem najbrzydsza ze wszystkich, momentami ustępuje graficznie scenerii z gry ESC-owej — „Chaos Engine". Dość ładnie wykonane są za to postaci żołnierzy, a wybuchy przypominają te z „Superstardusta" — są naprawdę ładne. Pojazdy przeciwnika są nieco nie dopracowane (głównie łodzie i statki), ładniej wyglądają ciężarówki i śmigłowce.

MUZYKA I DŹWIĘK

Moduł początkowy oraz muzyczki po ukończonych misjach są naprawdę niezłe i pasują do gry.



Brakuje jedynie jakiegoś motywu muzycznego w trakcie rozgrywki. Dźwięki są dobrej jakości, ale jest ich zdecydowanie za mało. Momentami cisza aż dzwoni w uszach! Wynika to z faktu, że gra na jednego gracza jest mało dynamiczna. Dopiero gdy gra się we dwóch (a także pod koniec dalszych misji), robi się trochę głośniej — jest więcej strzałów, krzyków, warczą silniki czołgów i ciężarówek, przelatują śmigłowce i samoloty.

GRYWALNOŚĆ

Rozgrywka na jednego gracza jest dosyć monotonna i po pewnym czasie nużąca. Fakt, że nie można iść i strzelać jednocześnie wraz z ograniczeniem kierunków, w których można strzelać (pion, poziom i ukosy) powoduje, że często tempo akcji spada, gdyż trzeba po kolei zlikwidować dobrze osłoniętych przeciwników. W grze obowiązuje zasada: jeden strzał — jeden trup. Rzadko zdarzają się sytuacje, kiedy kosi się wrogów seriami.

Na obniżenie poziomu grywalności ma także wpływ mała liczba granatów, które należy oszczędzać i każdy rzut jest niemal świętem. No, wyjątkiem jest sytuacja, kiedy w ferworze walki wyrzucimy granat niechcący (kombinacją: Fire i dwa szybkie ruchy joystickiem w daną stronę). Można w ten sposób zmarnować spory zapas granatów, które odkładaliśmy np. na walkę z czołgiem.



Gra jest dość trudna, szczególnie gdy gramy samemu, a także w dalszych etapach — jest wielu przeciwników, którzy zalewają cały obszar walki gradem pocisków i zatrzymanie się na chwilę powoduje utratę energii. A nie można jednocześnie iść i strzelać... Dość wolne przewijanie ekranu także nie ułatwia gry, gdyż nie można szybko uciec przed pojawiającymi się co chwila zastępami wrogich żołnierzy.

To wszystko jednak jest niczym przy jednej z większych wad, obniżających moim zdaniem grywalność. Wszak można dojść do perfekcji w eksterminacji nacierających rzesz przeciwników i przejść bez problemu dany poziom. Ale tu czeka nas niemiła niespodzianka. Nie można nagrać stanu gry, a nie ma kodów po każdej misji. Czyli... Od początku! Mój brat dostał piany na ustach, gdy po wielu nerwowych chwilach przebrnął przez pierwszy etap i ... od razu zginął na początku drugiego! Musiał więc zaczynać od nowa. Zanim nauczył się przechodzić bez problemów pierwszy etap, to niepowodzenie na początku drugiego kończyło się szybkim resetem komputera. Nie dostaje się nawet dodatkowego życia za przejście etapu. To zmusza gracza do znalezienia wszystkich miejsc, gdzie ukryte są dodatkowe życia.

Podsumowanie. „Watchtower" ma wiele zalet, ale także sporo wad. To powoduje, że gra w pojedynkę po pewnym czasie nudzi, za to walka we dwóch może dostarczyć wielu pozytywnych wrażeń — gra nabiera dynamiki i po prostu nie jest nużąca. Jednak mimo wszystko nie sądzę, aby „Watchtower" był takim hitem, jakim niegdyś było „Commando".



Do zalet należą: możliwość gry na dwóch graczy, duży wybór uzbrojenia (magnum, kałasznikow, uzi, miotacz płomieni, M 60, wyrzutnia rakiet, M 16, mini-gun), różnorodność przeciwników (zwykli piechurzy, komandosi, snajperzy, „wodnicy" itd.), nie najgorsza grafika, sporo pojazdów wroga. Należy także podkreślić, że gra działa z twardego dysku i nagrywa najlepsze rezultaty.

Do wad należą: brak kodów po zakończonych misjach, mała dynamika gry na jednego gracza, brak muzyki w tle i zbyt mało dźwięków, momentami nieciekawy krajobraz, wolny scrolling. Nie można pominąć także faktu, że oprócz wyboru liczby graczy i poziomu trudności, w grze nie ma innych opcji.

■ Artur 'R2D2' Frankowski

TYTUŁ	WATCHTOWER
PRODUCENT	OTM'96
GATUNEK	STRZELANINA
DYSKI	3
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
OCENA	7/10

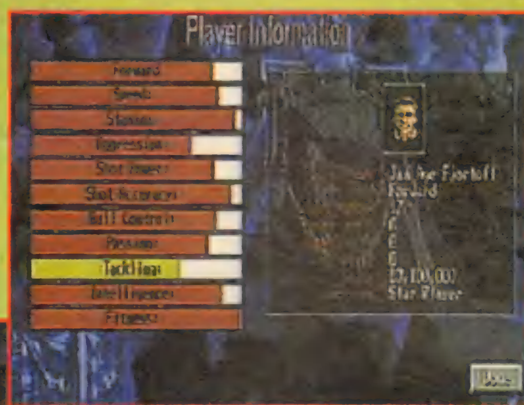


MANCHESTER UNITED
PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Program ten jest już trzecim z serii poświęconej znakomitej drużynie z Manchesteru. Pierwsze dwie ukazały się w latach: 1991 (z okazji zdobycia Pucharu Zdobywców Pucharów) i 1993 (z okazji zdobycia mistrzostwa Anglii). Ta natomiast wersja, jak wskazuje nazwa, także powstała z okazji zdobycia – dziewiątego w ponad stuletniej historii klubu – mistrzostwa Premier Division.

Miałem już wątpliwą przyjemność zetknąć się z demem tej gry i dlatego kontakt z oryginałem rozpocząłem od przejrzenia instrukcji, spodziewając się przynajmniej kilku zdań o samym klubie. I znalazłem kilka, tyle że słów. W zestawie nie ma nawet zdjęcia drużyny, co jest sporym brakiem. Poza tym instrukcja wyróżnia się tylko kilkoma bzdurnymi tłumaczeniami i dość tandetnym wyglądem.

Sama gra w porównaniu z demem nie różni się niczym (oprócz tego, że jest to cała gra, a nie jej fragment). Poszczególne menu są bardzo czytelne i estetyczne, lecz dość skromne, jeżeli chodzi o możliwości. Poza tym menu wewnątrz gry, jak np. „Team Info" są bardzo rozbudowane bez większej potrzeby. I tutaj docieramy do najgłupszej rzeczy, jakiej można było się spodziewać – dyskietki nie są DOS-owe, co oznacza, że wybierając info dowolnego zawodnika trzeba zmienić dysk i chwilę zaczekać, co z pewnością nie jest dobrze widziane wśród użytkowników. Pomijając fakt, że oczywiście zagłębianie się w dane graczy nie ma żadnego sensu, ze względu na BRAK TRANSFERÓW!!! Przepraszam, że się uniosłem, ale takie są wyniki czytania ulotek wewnątrz pudełka przed zapoznaniem się z samą grą. Po prostu jakiś półgłówek w instrukcji obsługi umieścił zdanie, że program ten jest grą menedżerską następnej generacji. Człowiek ten albo uderzył się czymś ciężkim w głowę, albo ostatnie kilka lat spędził w hibernatorze. Nie wiem jak można pisać takie listy pochwalne o programie, który pod względem atrakcyjności ustępuje nawet obserwacji schnącej farby. Rozgrywa się on w dwóch wymiarach – na boisku, z którego wieje nudą i na ekranach menu, wypełnionych w 3/4 zupełnie zbędnymi w tym momencie danymi. Oczywiście to chwalebne, że można przejrzeć przybliżone charakterystyki wszystkich zawodników w pięciu ligach, ale jak to już zaznaczyłem, nie prowadzi to do niczego. Natomiast wygląd boiska w znacznym stopniu został upodobniony do „Sensible Soccera" i jemu podobnych, czyli widok z góry i boisko w linii pionowej. Większe są natomiast postacie graczy i problemy z opanowaniem piłki. Ogólnie rzecz ujmując, twórcy z Krisalis postanowili odciąć się od dotychczas stosowanych stereotypów dotyczących sterowania w grach piłkarskich, a efektem tego jest mała grywalność programu. Powód jest prosty – gracz musi się od nowa uczyć wszystkich zagrań i wiele trudu kosztuje stworzenie jakiejkolwiek groźnej akcji. Lecz wszystkie wysiłki mogą pójść na marne po 1-2 akcjach w wykonaniu komputera. Specjalnie nie miałbym do nikogo żalu, gdyby napastnik rywali minął dwóch moich obrońców i oddał strzał nie do obrony w kierunku mojej bramki, lecz komputer bardzo często strzela prawie z połowy w środek bramki i zdobywa w ten sposób spory procent goli. To już jest naprawdę paranoja – mój bramkarz najpierw wybrania kilka strzałów z obrębu pola karnego, żeby potem przepuścić dwie bramki po strzałach z połowy. Bardzo dużą ciekawostką jest, zdaniem autorów, tzw. siatka taktyczna, na której ustala się położenia wszystkich zawodników znajdujących się na boisku. Panowie! Mamy już rok 1996, a pierwsze takie rozwiązanie było już w pierwszej wersji Bundesligi (czy chociażby „Player Manager"), czyli pod koniec lat '80. Oczywiście, że jest to fajne, ale nie wciskajcie mi kitu, że to jest jedyne i niepowtarzalne rozwiązanie. Może tak kiedyś wyszlibyście poza samouwielbienie i zobaczyli, co przez ostatnich kilka lat robiła konkurencja. Częścią, do której mam najmniej zastrzeżeń, jest zdecydowanie boisko. Gdyby jeszcze tak sposób sterowania był bardziej zbliżony do, bądź co bądź, klasyków – „Sensible Soccera" i „Kick Offa" – to możnaby tę część uznać za całkiem udaną. Niestety atrakcyjność reszty programu jest bardzo niska. Po prostu pomiędzy meczami nic się nie dzieje i gracz ma jedynie możliwość przeglądania stert statystyk i informacji o klubach.





Jak już wspomniałem oryginalne dyski z programem są nieDOS-owe, czyli nie ma żadnej możliwości na zainstalowanie danych na twardym dysku, co jest dowodem na brak serca i zdrowego rozsądku autorów lub dystrybutorów (rozumiem, że są ludzie, którzy nie mają twardych dysków, lecz w końcu dojdzie do tego, że ich posiadacze nie będą mieli cierpliwości, żeby przekładać dyskietki). „MU" nie jest wprawdzie pod tym względem zbyt uciążliwe, lecz jednak z HD wszystkie dane byłyby odczytywane znacznie szybciej.





Podsumowanie

Powyżej wymieniłem wiele wad i niedociągnięć gry „Manchester United Premier League Champions", lecz jestem pewien, że moja ocena nie byłaby tak krytyczna, gdyby dystrybutorzy (zarówno polscy, jak i angielscy) nie przesadzali z wychwalaniem w sumie dość przeciętnego programu. Jest to zresztą plaga polskiego rynku gier – z Zachodu sprowadzany jest chłam, zwykle sprzed 2-3 lat i szeroko reklamowany jako szczytowe osiągnięcie światowych firm. Oczywiście zdarzają się miłe wyjątki, lecz stanowią one niewielki procent oferty. Zwykle wychwalane są programy „stanowiące elitę w swoim gatunku". Może i są elitą, ale w chwili swojego wyjścia, a nie w momencie ukazania się na polskim rynku. „Manchester United PLC" jest tego dobrym przykładem, gdyż ta gra mogłaby zająć wysokie lokaty w tej kategorii, ale nie teraz, gdy ukazały się już „Football Glory" i „Sensible World Of Soccer". Przy nich ta gra jest już po prostu „za krótka" (chociażby sprawa transferów).

Tak więc grę tę mogę polecić jedynie jako alternatywę dla zdecydowanych przeciwników programu „Sensible World of Soccer".

■ Adam „Frey" Barczyński

TYTUŁ	MANCHESTER UTD
PRODUCENT	KRYSALIS'95
GATUNEK	SPORTOWA
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS/AGA/CD32
OCENA	6/10



ON THE BALL
WORLD CUP EDITION

Niewielu zapewne spośród czytelników nie słyszało o grze „Anstoss" (lub jej angielskiej wersji „On the Ball"). Dla przypomnienia – „Anstoss" symulował grę w 1. Bundeslidze na posadzie menedżera jednego z zespołów. „On the Ball" był odpowiednikiem „Anstossa" na rynek angielski i, jak łatwo się domyślić, symulował ligę angielską (wcześniej manewr taki wykonała firma Software 2000 – patrz „Bundesliga Manager Pro" i „The Manager"). Natomiast opisywany niżej program jest przedłużeniem historii z dwóch poprzednich piłkarskich produktów firmy ASCON. O ile tam gracz dążył, poprzez uzyskiwanie dobrych wyników w lidze i pucharach europejskich, do uzyskania posady selekcjonera reprezentacji narodowej. Tutaj natomiast gracz wciela się już w tegoż selekcjonera. Nie tylko pod względem treści „W-C-E" jest przedłużeniem „Anstossa" i „On the Ball" – także spora część animacji używanych w czasie prezentacji meczów została przeniesiona – po ich odpowiednim ulepszeniu (przekonwertowano je na użytek kości AGA). Poza tym jest to całkowicie nowa, w wielu miejscach zaskakująca i dająca sporo przyjemności gra. Od początku autorzy postawili na maksymalne rozbudowanie programu – na początek dokonujemy wyboru państwa, w którym odbędą się najbliższe Mistrzostwa Świata. Nie ma obowiązku gry w eliminacjach, lecz w przypadku wybrania gry od razu na mistrzostwach, do dyspozycji mamy jedynie drużyny biorące udział w imprezie w USA. Jeżeli jednak zdecydujemy się na przejście przez fazę eliminacyjną, to do dyspozycji mamy wszystkie kraje z Europy i obu Ameryk plus Izrael, Rosję oraz nieliczne państwa afrykańskie. Potem już tylko formalność – pytanie, czy komputer ma dokonać losowania grup eliminacyjnych, czy też zapożyczyć je z USA '94 i zaczyna się już sama gra. A zaczyna się ona oczywiście od pierwszego meczu. Podczas eliminacji raz w miesiącu można zorganizować zgrupowanie kadry, na którym każdego z trzech dni można ćwiczyć trzy różne elementy gry (np. rzuty karne, rożne, wolne, pułapki offside'owe) lub rozegrać mecz sparingowy. Poza wspomnianym zgrupowaniem i meczem własnej drużyny można obserwować inny odbywający się w danym miesiącu mecz eliminacyjny lub rozegrać mecz towarzyski. Samo przygotowanie przedmeczowe zostało przeniesione dość wiernie z „Anstossa" – i tak mamy do dyspozycji: porównanie obu zespołów



na podstawie mediów, ustalenia dotyczące gry naszej drużyny (np. gra skrzydłami) oraz ustalanie premii za zwycięstwo. Następnie przechodzi się do ustalania ustawienia i pierwszej jedenastki plus pięciu rezerwowych. Po opuszczeniu tego ekranu zaczyna się mecz (ewentualnie przed nim pokazują się napisy określane w opcjach jako statystyki, czyli dotychczasowe osiągnięcia w Mistrzostwach Świata i skład na mecz). Samo spotkanie nie różni się zbytnio od znanych już z „Anstossa" (dodano kilkanaście animacji), lecz sporą różnicę stanowi zagospodarowanie przerwy na ostatnie zmiany w taktyce i ewentualnie pochwalenie/krytykowanie zawodników. Runda eliminacyjna niechybnie kończy się po rozegraniu wszystkich spotkań (dla krajów europejskich – od 10 do 12 meczów). Awansując do finałów MŚ gracz zapewnia sobie kolejnych kilkanaście godzin pracy, gdyż z tygodniowego cyklu planowania przechodzi się na godzinny. Przed samą imprezą wybrać można jeszcze wcześniejszy wyjazd do kraju, gdzie rozgrywane będą finały na tzw. okres aklimatyzacyjny (całkowicie nieopłacalne w przypadku krajów leżących blisko rodzimego). Okres ten może wynosić od 1 do 4 tygodni. Zwiększa się jednak ilość możliwości



zagospodarowania wolnym czasem – od całych dni wolnych, przez konferencje prasowe i dni otwarte dla fanów po treningi i mecze sparingowe. Same finały nie odbiegają zbytnio od rundy eliminacyjnej, tzn. większość czasu między meczami spędza się na treningach. Kilka jest ciekawostek wprowadzających nieco kolorytu do programu – odwiedzanie kontuzjowanych graczy w szpitalu, wyjścia na miasto itp. O grze tej można powiedzieć bardzo wiele (ma ona tyle aspektów, że można by z dokładnej instrukcji do niej zrobić niezłą serię), ale na potrzebę niniejszej recenzji pokuszę się jedynie o krótkie podsumowanie zalet i wad „On The Ball – World Cup Edition":

ZALETY:

- wiele świetnych i bardzo logicznych komentarzy w gazetach i wypowiedziach różnych ludzi w programie (a co najważniejsze adekwatnych do rozwijającej się sytuacji), np. jeżeli zabierze się ze sobą na finały popularnego w kraju gracza i nie będzie on występował, to można spodziewać się interwencji ze strony opinii publicznej lub nawet szefa federacji piłkarskiej,
- możliwość (choć niestety obowiązek) strzelania rzutów karnych,
- realistyczne i dobrze zrobione animacje,
- jak zwykle w ASCON bardzo wygodny i obszerny edytor,
- dokładne symulowanie charakterystyk piłkarzy,
- możliwość gry dowolnym krajem europejskim lub amerykańskim.

WADY:

- bardzo skąpy zasób możliwych ustawień oraz brak możliwości ich zmiany w czasie meczu (np. jeżeli kontuzji dozna obrońca, a na ławce rezerwowych są jedynie np. pomocnicy, to nowy zawodnik może zająć jedynie pozycję schodzącego, a nie w swojej nominalnej formacji),
- bardzo mało zdarzeń pozapiłkarskich na Mistrzostwach, jak i w eliminacjach,
- obowiązek strzelania rzutów karnych,
- mało widoczna różnica pomiędzy krajami organizującymi finały (jedynie klimat),
- potraktowanie bardzo ogólnikowe otwarcia i zakończenia finałów (skrócono to do nagłówków w gazetach),
- bardzo nudne programy zgrupowań kadry,
- bardzo mała ilość meczów i ich znaczne skrócenie (tak mała ilość wydarzeń na boisku mogła nie razić w lidze w „Anstossie", ale nie tutaj, gdzie przed każdym meczem spędza się wiele godzin na treningach),
- brak ciągłości między rozgrywkami.

Na tę niezbyt wysoką ocenę programu złożyła się zapewne dobra znajomość „Anstossa", gdyż w porównaniu z nim opisywany powyżej program jest raczej przeciętnie atrakcyjny (wprawdzie np. w dziedzinie grafiki w czasie spotkań zmieniło się sporo, ale gracz raczej rzadko ma okazję je oglądać). Wynika to jednak bardziej z założeń programu (reprezentacje krajowe rozgrywają tylko kilka spotkań rocznie), niż z lenistwa twórców. Tak więc grę tę można polecić wszystkim graczom o zerowym lub małym stażu w „Anstossie", albo ligowej edycji „On The Ball" – pozostałym natomiast bardziej polecam te stare pozycje.

■ Adam „Frey" Barczyński

MORDOBICIA - TIPS

W ramach uzupełnienia opisu bijatyk z poprzedniego numeru przedstawimy Wam teraz ciosy specjalne do „SHADOW FIGHTERA", „BRUTAL PAWS OF FURY", „ELFMANII" i „SUPER STREET FIGHTERA 2 TURBO". Słówko na temat gry „TAEKWONDO MASTER": autorzy postawili na realizm i nie ma tam żadnych ciosów, których nie dałoby się wyprowadzić w rzeczywistości. Nie ma więc mowy o ciosach specjalnych typu porażanie piorunem czy spalanie oddechem. Postaci dysponują zróżnicowanym wachlarzem „normalnych" uderzeń. Wszystkie ciosy są opisane w oryginalnej instrukcji, nie będziemy więc jej przepisywać.

W opisach ciosów przyjęliśmy następujące skróty: **P** — przód, **T** — tył, **D** — dół, **G** — góra, **PD**, **PG**, **TD**, **TG** — odpowiednie skosy, **F** — fire. W ten sposób ciosy są aktualne, niezależnie w którą stronę skierowana jest postać.

SHADOW FIGHTER

SLAMDUNK
D, PD, P, F
D, G, F
T, P, F
PD, D, TD, T, F
T, TD, D, F
TG, F



ELECTRA
F, F, F, F, F, F
TG, F
D, PD, P, F
PD, D, TD, T, F
P, PD, D, TD, T, F
D, G, F
T, P, F

SORIA
PD, D, TD, T, F
TG, F
PD, F
T, P, F

YURGEN
PD, D, TD, T, F
D, PD, P, F
P, PD, D, F

CODY
P, PD, D, F
F, F, F, F, F, F
T, P, F
PD, D, TD, T, F

SALVADOR
D, PD, P, F
D, G, F
T, P, F

KURY
TD, F
PD, D, TD, T, F
D, PD, P, F
T, P, F
PG, F
P, PD, D, TD, T, F

FAKIR
TD, F
PD, F
TG, F
PD, D, TD, T, F
D, PD, P, F
P, PD, D, TD, T, F
P, PD, D, F



TONI
G, D, F
P, PD, D, F
P, PD, D, TD, T, F
T, TD, D, F
D, G, F

LEE CHEN
TG, F
D, G, F
D, PD, P, F
PD, D, TD, T, F
F, F, F, F, F, F
P, PD, D, F

MANX
P, PD, D, F
TG, F
D, PD, P, F
T, P, F
PD, D, TD, T, F
G, TD, F

TOP KNOT
PD, F
PD, D, TD, T, F
P, PD, D, F
P, PD, D, TD, T, F
T, P, F
D, G, F

YARADO
P, PD, D, TD, T, F
PD, D, TD, T, F
F, F, F, F, F, F
T, P, F



OKURA
F, F, F, F, F, F
D, PD, P, F
P, PD, D, F

KHROME
P, PD, D, TD, T, F
PD, D, TD, T, F

TOSHIO
D, TD, T, F
P, PD, D, TD, T, F
D, G, F
D, PD, P, F
G, D, F
P, PD, D, F





SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Do skrótów dla wszystkich gier dołączają symbole **P1**, **P2**, **P3** oraz **K1**, **K2**, **K3**. Jak pamiętacie z poprzedniego numeru, w „SSF2T" mamy po trzy rodzaje uderzeń pięścią i kopniaków. Skróty **P1**, **P2**, **P3** będą więc oznaczać „piąchy", uzyskiwane w grze klawiszami **[Q]**, **[A]**, **[Z]** (**[P]**, [;], [/] dla drugiego gracza). **K1**, **K2** i **K3** to oczywiście kopniaki (uzyskiwane powyższymi klawiszami z wciśniętym odpowiednim klawiszem **[AMIGA]**). **„KICK"** i **„PUNCH"** na końcu niektórych ciosów oznacza dowolny cios ręką lub kopniak. Symbole **DD**, **TT**, **PP**, **GG** mówią, że trzeba przytrzymać chwilkę dany kierunek.

RYU
D, PD, P, PUNCH
T, TD, D, PD, P, P3
D, TD, T, KICK
P, PD, P, P3

KEN
D, PD, P, PUNCH
D, TD, T, KICK
P, PD, P, P3

HONDA
TT, P, PUNCH
DD, G, KICK

CHUN LI
DD, G, KICK
TT, P, PUNCH
TT, P, KICK

HAWK
P, D, PD, P3
G, P1-P2-P3

SAGAT
P, D, PD, P, PUNCH
D, PD, P, PUNCH
D, PG, KICK
D, PD, P, KICK

DEE JAY
TT, P, PUNCH
TT, P, K3
DD, G, P3

FEI LONG
T, D, TD, KICK
D, PD, P, P3
P, K3/K2

CAMMY
T, TD, P, K3
D, PD, P, KICK
P, D, PD, KICK

GUILE
TT, P, PUNCH
DD, G, K3

VEGA
TT, P, P3
DD, G, P3
DD, PG, K3
DD, G, P3

DHALSIM
D, PD, P, PUNCH
T, TD, D, PD, P, P3
P, D, PD, K1
D, K3



ZANGIEF
K1-K2-K3
PG, D, P3

BLANKA
TT, P, PUNCH
DD, G, KICK
TT, P, KICK

BARLOG
TT, P, PUNCH
TT, P, KICK
DD, P, P2

BISON
TT, P, PUNCH
TT, P, KICK
DD, G, KICK
DD, G, PUNCH



ELFMANIA
Ponieważ nie jest to tylko bijatyka, przyda Wam się kilka rad:

- Na początku rozgrywki atakuj trzech ostatnich zawodników, ponieważ później bardzo ciężko jest ich pokonać.
- Na początku gry wybieraj BONUS ROUND.
- Jeśli walczysz z trzema ostatnimi zawodnikami, to próbuj trzymać się blisko nich.
- Nie stosuj tego samego ciosu przez dłuższy czas. Komputer myśli.
- Jeśli masz okazję, stosuj ciosy specjalne. Odbierają one dużo energii.
- Podczas gry na dwie osoby wybieraj zawsze jednego z trzech ostatnich zawodników.
- Gra na dwie osoby ma trochę inne reguły, np. brak jest bonusów, możemy wybrać zawodnika z sześciu dostępnych.

UWAGA: Aby uzyskać cios specjalny należy powtarzać około pięciu razy ulubiony cios postaci.

JANIKA
Jedyna kobieta w tym gronie. Jest ona bardzo szybka, lecz niestety mało odporna na ciosy. Jej siła również jest cieniutka. Nie posiada broni. Ulubiony cios — kopnięcie z obrotu — T, F

TENKO
Średnia szybkość i odporność. Nie posiada broni. Ulubiony cios — kopnięcie z obrotu — TG, F

TAIKI
Tak samo jak poprzednik średnia szybkość i odporność, nie posiada broni. Ulubiony cios — kopnięcie z wyskoku i obrotu — T, F

MATIKI
Potężny wojownik. Dosyć powolny, ale za to bardzo odporny i silny. Posiada młot, który nie ma jednak zbyt dużego zasięgu. Ulubiony cios — uderzenie młotem z góry — TG, F

KOSKEN
Zawodnik sumo. Powolny, ale odporny. Nie posiada broni. Ulubiony cios — uderzenie od góry — PG, F

SEVEN
Średnia szybkość i odporność. Jego największym atutem jest miecz, który posiada bardzo daleki zasięg. Ulubiony cios — cięcie z obrotu — T, F

BRUTAL PAWS OF FURY
Pamiętaj, że podczas gry w pojedynkę ciosy specjalne są Ci stopniowo podrzucane przez komputer. Dopiero wtedy możesz ich używać — wcześniej nie działają. Podczas zabawy na dwóch graczy wszystkie ciosy są aktywne.

KUNG-FU BUNNY
T, TD, D
TD, D, PD, F
P, PD, D, TD, T
D, D, D, G
D, T, P, F
P, P, P, T
T, P, D, G



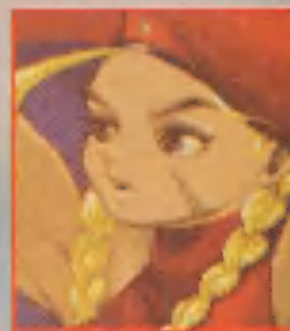
FOXY ROXY
P, PD, D
TD, D, PD, F
D, PD, P, F
D, P, D, P
T, D, G
F, F, F, F, F, G

PANTHA
T, TD, D, PD, F
T, P, PD, D, TD, T
P, T, TD, D, PD, P
F, F, F, F, F, D
P, T, D, T, F
D, P, D, P

KENDO COJOTE
T, TD, D
D, PD, P, F
P, T, TD, D
D, TD, T, F
P, PD, D, TD, T, F
D, T, P, F
F, F, F, F, F, D

RHEI RAT
F, F, F, F, F, T
F, F, F, F, F, P
D, PD, P, F
P, T, TD, D
T, P, PD, D
T, TD, D, PD, P, F
P, PD, D, TD, T, F

TAI CHEETAH
T, TD, D
D, PD, P, F
T, P, PD, D, TD, T
P, PD, D, TD, T, F
D, T, P, F
F, F, F, F, F, T



IVAN THE BEAR
P, T, TD, D
D, D, D, G
T, P, PD, D, TD, T
T, T, T, P
T, P, D, G

PRINCE LEON THE LION
T, T, T, P
P, T, D, T
D, PD, P, F
D, P, PD, D
P, PD, D, TD, T
T, TD, D, PD, P
D, P, D, P





CEDRIC

AND THE LOST SCEPTRE

Każdy z amigowców powinien znać amigowe klasyki, takie jak trzy części gry „Shadow of The Beast". W zasadzie gry te, to zwykłe platformówki, z prostymi elementami przygodowymi i logicznymi. Głównymi atutami serii była wspaniała grafika, muzyka, niesamowita atmosfera, a także niezgorsza fabuła. Wielokrotnie próbowano podrobić jej sukces, lecz żadna gra w podobnym stylu nie pobiła popularnością tej serii, chociaż bywały one naprawdę niezłe. Pozwolę sobie polecić parę z nich:

• **„Unreal"** — rewelacyjna grafika, ale zero myślenia.

• **„Wrath of The Demon"** (istnieje także na CD) — jak wyżej.

• **„Ork"** — jest ładna grafika i elementy przygodowe.

• **„Agony"** — to nie za bardzo platformówka przygodowa, tylko zwykła strzelanka, ale ma bardzo podobny styl grafiki. Grafika zresztą powoduje, że – jak to ktoś stwierdził – ta gra to małe dzieło sztuki. Te stare gierki, mają lepszą grafikę i wykonanie niż niejedna gra na układy AGA.

Były też nieco gorsze platformówki, jak „Lion Heart", „Risky Woods" i „Leander".

I oto kolejna próba — gra „Cedric". Niestety (zapewne, jak dla kogo), gra nie wykorzystuje kości AGA. Nie przeszkadza to jednak zbytnio, bo grafika wykonana jest bardzo starannie i tylko lekko wyczuwa się braki kolorowe. Muzyka także trzyma wysoki poziom.

Fabuła niezbyt trzyma się kupy. Jest tam jakiś Zły i nasz bohater po prostu wędruje z miejsca na miejsce i rozwiązuje proste zagadki. Ale oglądając ładne krajobrazy, słuchając nastrojowych muzyczek i rozwiązując zagadki, szybko o tym zapominamy i pogrążamy się w zabawie. Ta gra, to niby nic specjalnego, ale wykonanie powoduje, że potrafi wciągnąć. Aby zabawa nam się za szybko nie znudziła, autorzy zadbali, aby akcja toczyła się w różnorodnych sceneriach.

Po przejściu każdego poziomu otrzymujemy kod do następnego, czyli nie trzeba zawsze zaczynać od początku (plusik). Uwaga! Nie wszystkie przedmioty, które znajdziesz, do czegoś służą — część jest całkowicie bezużyteczna. W miarę gry kolejne plansze robią się coraz mniej skomplikowane, wygląda to, jakby autorom zabrakło inwencji w wymyślaniu zagadek. Zdecydowanie najlepsze plansze to Wyspy (świetna grafika i muzyka) oraz Grota, w której trzeba nieco ruszyć makówką.

Oto pełne rozwiązanie przygód Cedrica...

I — Wyspy

1. Znajdź kawałek drewna i połóż je na palenisku. Znajdź dźwignię i za jej pomocą uruchom wyciąg. Do pustego wiadra nabierz smoły. Znajdź linę i za jej pomocą spuść się na dno kanionu (z drugiego wyciągu). Tam znajdź krzemień. Zapal ogień w palenisku i podgrzej na nim smołę. Smołą uszczelnij dziury w łodzi, bierz wiosło i w drogę!





2. Na tej planszy potrzebujesz kilofa, aby wydobyć złoto, którym później zapłacisz przewoźnikowi za przejazd.

II — Miasto

3. Poznajduj wszelakiej maści klucze. Uwolnij elfa z klatki i weź go. W więzieniu wypuść go, a przyniesie Ci klucz, którego pilnuje strażnik. Od baby kup banana. Znajdź scrolla z zaklęciami. Uwolnij smoka, a dostaniesz jego ząb. Jest on potrzebny wróżowi, do przepowiedzenia Ci przyszłości. Przepowie Ci on liczbę, za pomocą której wygrasz u szulera. Na górze kartka „Zaraz wracam" zniknie i możesz tam wejść. Spotkasz tam czarodzieja, który za scrolla da Ci czarodziejski pierścień (jego możliwości pozostają na razie nieznane). Poprosi Cię też o zwrot książki dla maga mieszkającego w puszczy i wskaże wyjście.

4. Tu, jak i na poprzedniej planszy, przydadzą Ci się klucze i kamienie (można na nie stawać i dzięki temu wskakiwać wyżej). Znajdź kubek i nabierz do niego wrzącego oleju (gotuje się w kociołku). Olej wylej na skałę, w którą wbity jest miecz, a zdobędziesz go. Idź w prawo i znajdź strażnika. Pokaż mu miecz.

III — Puszcza

5. Idź na górę. Znajdź jagody. W wiosce elfów oddaj królowi swojego zielonego koleżkę. Znajdź dom czarodzieja. Daj mu księgę. Poprosi Cię o znalezienie magicznych składników do mikstury (dwa już masz: jagody i czarny korzeń od elfów). Weź butelkę. Idź na prawo od domu czarodzieja. Gdy zrobi się ciemno, użyj pierścienia. Znajdź muchomory. Nabierz wody ze źródełka. Wróć do czarodzieja i wrzuć wszystkie składniki do kociołka. Da Ci magiczny róg, który należy użyć w pewnym szczególnym miejscu. Wróć na sam początek, idź na dół. Po prawej stronie znajdziesz dźwignię — rzuć w nią bananem.

6. Tu wystarczy, skacząc z jednej pływającej wysepki na drugą, dotrzeć do końca planszy.

IV — Góry w zimowej szacie

7. Na początku znajdź zimowe buty — będziesz mógł szybciej biegać po śniegu. Weź kawałek lodu. Znajdź kamienny palec i zadmij w róg. Przyleci olbrzymi orzeł, który zabierze Cię w podniebną podróż.

V — Podniebna podróż

8. Należy, uważając na chmury i upadłych aniołów, ciskających ciężkie (tak na oko mają koło tony) przekleństwa na Twoją głowę, dotrzeć do końca planszy.

VI — Podziemia

9. Na tej planszy należy często korzystać z wagoników. Znajdź kamień i włóż go do dziury (dzięki temu będziesz mógł pojechać w drugą stronę). Gdy odnajdziesz klucz, otwórz za jego pomocą drzwi. Na przełączniku połóż kawałek lodu. Gdy dojdziesz do głębokiej przepaści, weź materiał i zrób sobie z niego spadochron.

VII — Grota

10. Tutaj będziesz miał do wykonania prostą logiczną zagadkę. Jeśli ktoś grał w „Lasermanię", wie już o co chodzi. Należy po prostu za pomocą luster i kryształów skierować strumień światła w odpowiednie miejsce. Na początku zbierz wszystkie lustra i soczewkę. Soczewkę osadź na podstawce przed zamkniętymi drzwiami. Skieruj tam promień światła, a drzwi przestaną istnieć.



VIII — Siedziba Złego

11. Znajdź worek z piaskiem i wsyp go do wlotu oleju (na dachu). Teraz możesz już odnaleźć samego szefa (6) i spuścić mu manto.

Ciekawostka — grafik zrobił animowane zakończenie, ale twórcy gry zrezygnowali z niego, bo cytuję „It was too HORRIBLE".

■ **Little Horror**

PS. W razie kłopotów z planszą numer 5 — król elfów woli Szwabów od Angoli.

TYTUŁ	CEDRIC
PRODUCENT	ALCATRAZ'96
GATUNEK	PLATFORMOWO-PRZYGODOWA
DYSKI	6
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
OCENA	7/10



Cho już jako dziecko pragnął być bohaterem. Podróżnikiem, który ratuje królestwo przed złem. Nie chciał być, jak jego rodzice, farmerem. Zawsze marzył o wielkiej Przygodzie, która pozwoli mu stać się kimś więcej niż zwykłym poddanym króla. O Przygodzie, która pozwoli mu stać się Bohaterem. Ale nic nie wskazywało na to, że marzenia chłopca spełnią się.

Pewnego dnia Cho zauważył przybitą do drzwi krótką wiadomość. Tak, to syn króla, Kale, prosił go o przybycie do pałacu. Cho od razu rozpoznał sztylet swego najlepszego przyjaciela, którym przybita była do drzwi wiadomość. „Żeby tylko matka nie zauważyła dziury w drzwiach" pomyślał Cho i udał się do pałacu.

„Mam nadzieję, że miałeś jakiś ważny powód, aby zniszczyć drzwi w moim domu" — w ten sposób Cho przywitał się z przyszłym następcą tronu. Tak, tym razem nie chodziło o rozrywkę. Wydawało się, że Kale miał kłopoty. Jego brat, Gallus, domagał się objęcia tronu po śmierci króla. Chyba oszalał, groził bratu śmiercią... Cho pocieszał przyjaciela, że nic mu nie grozi. Przecież będzie o wiele lepszym królem niż Gallus. Nikt nie zaakceptuje szalonego króla, więc nie ma szans na objęcie tronu. Poza tym nie wyrządzi krzywdy swojemu bratu. Ale Kale nalegał, aby Cho podpisał dokument, który upoważniał go do objęcia tronu, jeżeli Kale umrze...

THE SPERIS LEGACY

Minęły cztery lata. Cho pogodził się z rolą farmera w pięknej krainie Speris. Dawne marzenia o bohaterstwie odchodziły w niepamięć. Młody farmer zaczął lubić swoją pracę. Lecz pewnego dnia... Wyczuł zapach spalenizny. To pożar! Coś się dzieje! Ogień! Tłum ludzi. Król stoi przed pałacem. U jego stóp jest jakiś cień... Nie, to ciało! Ciało Kale'a! Zamordowany! W plecach tkwi sztylet! Morderstwo... Morderca... Kto? Dlaczego? Tak! To Gallus! Szalony królewicz zabił swego brata, najlepszego przyjaciela Cho! Tragedia! W głowie Cho krążyła tylko jedna myśl: złapać Gallusa, bratobójcę!

Tak zaczęła się Przygoda, o której marzył mały Cho. Nie marzył jednak o tym, aby wiązała się z nią śmierć. Śmierć przyjaciela. Śmierć Kale'a...

Tak oto zaczyna się gra „Speris Legacy". Scenariusz podobny do wielu innych: śmiałek ma do wykonania trudne zadanie. Za jego wykonanie otrzyma władzę w królestwie. Brakuje tylko motywu ślicznej królewny. Ale kto wie, co autorzy gry zostawili na deser? Scenariusz może nie jest bardzo oryginalny, mimo to gra jest całkiem udanym i ciekawym produktem. Grafika jest utrzymana w stylu bajkowym. Ponieważ gra wymaga kości AGA, bajkowa kraina jest niezwykle kolorowa. Wszystkie postaci wyglądają, jakby były żywcem wyjęte z jakiegoś opowiadania dla dzieci. Są przy tym bardzo starannie wykonane. Także muzyczki wprowadzają bardzo bajkowy klimat. Są różnorodne, ale wszystkie cechuje ten sam, bajkowy charakter. Są bardzo przyjemne dla ucha i naprawdę wysokiej jakości. Razem z grafiką tworzą całość. Specyficzny jest także sposób poruszania się postacią. Całą krainę widzimy bowiem z góry pod pewnym kątem. Jest bardzo dużo miejsc, które można zwiedzić. Do wielu miejsc nie trzeba zaglądać, ale warto, gdyż znajdują się tam różne niespodzianki (wartościowe gemy, energia).

Grafika w połączeniu z muzyką, a także wygląd bohatera i innych postaci, wraz z nieskomplikowanym sposobem poruszania się i używania przedmiotów może sugerować, że mamy do czynienia z grą dla dzieci. Takie było moje pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry. Jednak po pewnym czasie stwierdziłem, że nie jest to gra dla dzieci (a przynajmniej nie tylko dla dzieci). Zagadki, jakie stoją przed graczem, wymagają niekiedy znajomości różnego rodzaju tricków, kojarzenia wielu faktów, wyciągania wniosków z rozmów, które początkowo uważamy za zwykłą paplaninę. Często trzeba wysilić swoje szare komórki, a niekiedy – mieć po prostu trochę szczęścia. Te wszystkie elementy powodują, że „Speris Legacy" jest grą w sumie przygodową, osadzoną w może niezbyt oryginalnej, ale dość ciekawej fabule. Jest grą o bajkowej, cukierkowej grafice, z nastrojowymi, łagodnymi melodyjkami. Bohater jest postacią typowo dobrą, która pomaga wszystkim mieszkańcom krainy Speris (zarówno ludziom, jak i zwierzętom), za co ci odpłacają mu się tym samym, czyli pomocą i życzliwością. A to wszystko w celu pokonania zła, czyli niedobrego Gallusa.





Jeżeli ktoś ma ochotę przenieść się do bajkowej krainy, aby pomóc młodemu Cho w rozwiązywaniu wielu zagadek, na pewno się nie zawiedzie. Dla tych, którzy mają kłopoty z wydostaniem się z pierwszej lokacji, poniżej prezentuję niewielką opowieść, która może być pomocna w czasie wędrówki w poszukiwaniu Gallusa. Zaznaczam jednak, że nawet grając z tym opisem, musisz Czytelniku włożyć trochę wysiłku, szczególnie podczas wędrówek w labiryncie. Ale nie denerwuj się, gdy zgubisz drogę! Szukaj dalej, gdyż morderca Twojego przyjaciela nie może pozostać bezkarny. A więc w drogę! Powodzenia, Bohaterze!

Pomimo wydarzeń, które miały miejsce poprzedniego dnia, Cho spał dobrze. Odpoczywał przed długą wyprawą. Musiał się do niej dobrze przygotować, choć sam dokładnie nie wiedział, w którym kierunku ma wyruszyć...

Po przebudzeniu Cho wyszedł ze swego domu. Porozmawiał z Tytanem i poszedł na zachód. Tam spotkał Sammy'ego. Porozmawiał z nim i wszedł do domu po lewej stronie. W skrzyni znalazł klucz, który wziął ze sobą. Po wyjściu z domu poszedł na północ. Rozmawiał ze wszystkimi napotkanymi osobami, które udzielały mu mniej lub bardziej przydatnych rad i wskazówek. Na północy znajdowały się magazyny. W jednym z pomieszczeń zauważył jakiś przedmiot uwięziony w bryle lodu. Niestety, nie wiedział, jak ma wydobyć zamrożoną rzecz. Przeszukał pozostałe pomieszczenia i w niektórych z nich znalazł skrzynki z wartościowymi gemami. Po wyjściu z magazynów skierował się do Pałacu. Pomyślał, że może sam król wyjaśni mu, co się właściwie dzieje. I nie pomylił się. Smutny król wyjaśnił naszemu bohaterowi, że wybrał właśnie jego, jako inteligentnego i odważnego poddanego, do wykonania niełatwej misji. Zadaniem Cho miało być odnalezienie i przyprowadzenie do pałacu Gallusa, syna króla.

Po tym, co usłyszał od króla, Cho wyszedł z pałacu. Wiedział już, jaki jest cel jego wyprawy. Najpierw musiał wydostać się z miasta. Potrzebował miecza i tarczy, gdyż bez tej broni nie wypełniłby tej trudnej misji. Poszukując miecza odkrył pomieszczenie, które znajdowało się z prawej strony pałacu (było dość słabo widoczne). Tam, po odsunięciu w lewo skrzynki, odnalazł teleport, który przeniósł go do następnego pomieszczenia. W tym pokoju znajdowała się skrzynia z mieczem. Ucieszony i jako tako uzbrojony Cho tą samą drogą wydostał się z pomieszczenia i udał się na południe. Kiedy dotarł do swojego domu, spostrzegł ścieżkę, która kończyła się żywopłotem. Używając miecza, Cho wyciął otwór w krzakach i przedostał się do ogrodu, w którym spodziewał się odnaleźć potrzebną tarczę. Tak, tyle że ogród był niezłym labiryntem. Na początek Cho poszedł w prawo. Po pewnym czasie odnalazł teleport. Skorzystał z niego i dalej podążał jedyną drogą, kosząc po drodze wszystkie kwiatki. Po przeszukaniu labiryntu, w miejscu koło dwóch kamiennych posągów, pod jednym z kwiatków odkrył następny teleport.

Teleportował się i poszedł drogą na dół. Znalazł się w kolejnym labiryncie. Po pójściu w prawo pod kwiatkiem odkrył kolejny teleport, który przeniósł go do części ogrodu, w której znajdował się słup z przełącznikiem. Cho przełączył go i wycinając kwiatki wrócił do głównego labiryntu (oczywiście pod jedną z roślinek krył się teleport).

Idąc jedyną drogą dotarł do miejsca, w którym wyciął wcześniej dziurę w żywopłocie. Jednak nie przeszedł przez nią, lecz ponownie poszedł znaną mu drogą do pierwszego teleportu. Pokonując tę samą co poprzednio drogę, dotarł do teleportu koło dwóch kamiennych posągów. Użył go ponownie i znalazł się w znanym mu labiryncie. Tym razem nie skorzystał z teleportu przenoszącego do przełącznika, lecz poszedł na dół. Po krótkiej wędrówce dotarł do centrum labiryntu, gdzie znalazł tak długo poszukiwaną tarczę. Uradowany, przez dziurę w żywopłocie wydostał się z labiryntu (korzystając z teleportów w odwrotnej kolejności).

Posiadając tarczę mógł wreszcie opuścić miasto. Udał się więc na północ, gdzie znajdowało się wyjście z miasta. Swoje kroki skierował do wioski...

PS. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, a Redakcja wydzieli na ten cel niewielki kącik, to w dalszych numerach ukażą się dalsze części opowieści o dzielnym Cho.

■ **Artur 'R2D2' Frankowski**

TYTUŁ	THE SPERIS LEGACY
PRODUCENT	TEAM 17'95
DYSTRYBUTOR	MARKSOFT tel. (0-22) 663-93-90
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	4
HD	TAK
WYMAGANIA	AGA
CENA	TEL.
OCENA	8/10





ZA RĄCZKĘ

CZ. 2 ALFABET ŚMIERCI

Jedyną osobą, która mogła mi pomóc była Marlena — do niej więc skierowałem swoje kroki. Ona, nie wiedzieć skąd, znała już całą sytuację... Ku mojemu zdezorientowaniu, dowiedziałem się, że Ternawski dostał nagle ataku i znajduje się w stanie krytycznym, ksiądz Źrebak zniknął, a Zembowskiego aresztowała policja. Co więcej, przemiła koleżanka chciała abym wrócił do szpitala i porozmawiał z Ternawskim. Cóż było robić, wyszedłem od Marleny i w drodze do szpitala postanowiłem zahaczyć o cmentarz. Grabarz, gdyż to on właśnie pojawił się przed cmentarną bramą, nagadał mi przerażających rzeczy. Wspominał coś o rozmytych przez deszcz grobach i trupach... Ohyda! Czym prędzej stamtąd uciekłem. Biegłem przed siebie i ocknąłem się dopiero, gdy stanąłem przed posterunkiem policji. Stojące nie opodal BMW miało niezłe lusterko, w dodatku nieco obluzowane. Wziąłem je więc, w nadziei, że kiedyś może się przydać. Nadszedł czas na ponowną wycieczkę do szpitala. Izba przyjęć, o dziwo, stała otworem. Na łóżku, w małym pokoiku, leżał Ternawski — podłączona kroplówka, powoli podawała krew do żył umierającego. Słyszałem jego zduszone westchnięcia, gdy próbował coś powiedzieć. Musiałem się nachylić, aby usłyszeć choć jedno słowo. Szeptał coś o czerwonym zachodzie słońca i Jasnym Domu, którego wrota się otwierają. Dom ten miał się znajdować na wzgórzu za kościołem. To było wszystko, co Ternawskiemu udało się powiedzieć. Opuściłem szpital, z dziwnym przekonaniem, że to dopiero początek kłopotów. Co, u licha jest za kościołem? Na to pytanie odpowiedzi udzieliła mi Marlena. Potwierdziła ona tylko moje przypuszczenia, co do grozy sytuacji. Za kościołem znajdował się cmentarz. Z braku lepszych pomysłów, odwiedziłem parafię. Jakież było



moje zdziwienie, gdy przejrzawszy księgi wieczyste zobaczyłem tam zapis o śmierci Ternawskiego i uaktualnioną listę parafian. Księżulo widać nie próżnował. A może to nie on...? Odkładałem już księgę, gdy wypadł z niej liścik. Nic z niego nie rozumiałem. Dowiedziałem się, że młodzieniec (to pewnie o mnie) ma otrzymać klucz — da mu go Gerwazy. Kto to jest Gerwazy i o jaki klucz tu chodzi? Na te pytania nie mogłem sobie odpowiedzieć. Przypomniała mi się brama przy cmentarzu — może do niej potrzebny będzie klucz. Pospieszyłem na cmentarz. O dziwo, przy bramie, między kamieniami wisiał mały kluczyk. Szczęśliwy udałem się na policję. Może tam kluczyk będzie pasował. Uchylone okno zapraszało do środka — z zaproszenia skorzystałem, zarzucona na parapet lina umożliwiła mi dostanie się do środka. W małej celi siedział Maciek. Krótko opowiedział mi co się stało, poradził skorzystać z okazji i prze-



szukać szafkę ze szpargałami w drugim pokoju. Postąpiłem zgodnie z jego radą i rozejrzałem się trochę. Na środkowej półce stała teczka z aktami. Szybko znalazła się pod moim swetrem. Z posterunku pospieszyłem do domu Janiny Stachury, bowiem tylko tam jeszcze nie byłem. Drzwi otworzył mi dobrze zbudowany mężczyzna. Nie był zbyt uprzejmy, dopiero przyciśnięty powiedział, że nazywa się Stachurski. Sprawiał wrażenie, jakby się czegoś lub kogoś obawiał. Postanowiłem sprawdzić, jak bardzo Stachurski się boi. Na widok dużego krzywego noża, Stachurski zbladł jak ściana i przerażony pozwolił mi przeszukać mieszkanie. Widząc, że zupełnie nie o to mi chodziło, dał mi czyjś adres, mówiąc, że bardzo może mi się przydać. Zadowolony z udanego eksperymentu, poszedłem by znaleźć napisany na karteczce adres.

Zapukałem, a po chwili drzwi otworzyły się i stanęła w nich mała staruszka. Ona jedyna wiedziała, że nie umarłem i od razu mnie poznała — była to moja babcia. Po chwili rozmowy, dała mi wskazówkę, gdzie mogę znaleźć Gerwazego. Pociąg odjechał zaraz po tym, jak do niego wsiadłem. Gdy dojechałem, na stacji oczekiwała mnie Marysia Walczewska — córka Gerwazego. Z tajemniczą miną zaprowadziła mnie do domu i poleciła otworzyć teczkę z aktami. Gdy to uczyniłem, bardzo się rozczarowałem — nie było tam nic ciekawego. Już miałem zamknąć teczkę i cisnąć ją ze złością w kąt, gdy na jednej ze stron zobaczyłem kopię dziwnego znaku. Był to pentagram i, jak wyjaśniła mi Marysia, to właśnie on pojawiał się na czołach zabitych. Klucz, wzięty z bramy cmentarnej, wrzuciłem do studni, stojącej na podwórzu. Marysia powiedziała, że wezmę go „po tamtej stronie". Dała mi też miksturę, która miała zapewnić mi przejście na Drugą Stronę. Wypiłem ją i poczułem wszechogarniającą mnie senność. Zapadając w otchłań snu, słyszałem bliskie strzały.

Kiedy się obudziłem, spostrzegłem, że nie mam nic przy sobie — wszystkie zebrane wcześniej przedmioty zniknęły. Marysi też nigdzie już nie było. Zdałem sobie sprawę, że teraz znajduję się w Krainie Snu i że nie znam żadnych praw, jakie w niej rządzą. Trzeba jednak działać. Wziąłem zatem stojące na podłodze wiadro i poszedłem w stronę studni. Wiadra nie udało mi się napełnić, ale na dnie studni zauważyłem jakiś błyszczący przedmiot — wyglądał jak klucz. Z cembrowiny zabrałem młotek. Z podwórka biegły dwie drogi — jedna prowadziła na pobliską łąkę, druga do kościółka. Najpierw wybrałem pierwszą z nich. Na łące stała sarna i szczypała trawę — wydawała mi się dziwnie znajoma. Niestety, na moje zagadywania nie odpowiadała. Nie opodal miejsca gdzie pasła się sarna leżał w trawie, rzeźnicki pistolet, służący do usypiania zwierząt. Nie widziałem dla niego zastosowania, ale wiedząc, że nigdy nie wiadomo co się może przydać, wsadziłem go do kieszeni. Uzbrojony, ruszyłem do kościółka. Na ławce, w słońcu, leżał jakiś mężczyzna. Musiał spać bardzo głęboko, gdyż nawet nie zauważył, kiedy przywłaszczyłem leżący koło niego pędzel do golenia. Nie odpowiadał, na żadne krzyki i wołania — najzwyczajniej spał, jak zabity. Był pierwszą osobą, jaką spotkałem po Drugiej Stronie, musiałem zatem go obudzić. Na stoliku przed kościelnymi drzwiami stał kubek, a w naczyniu zawieszonym na słupie było trochę święconej wody. Pełen kubek przechyliłem nad głową śpiącego, który natychmiast doszedł do siebie. Powiedział mi, że ma fajną książkę, ale za nic nie chciał jej oddać — nie bawiły go moje kawały, ani nie skusił się na chusteczkę. Wyraźnie chciał czegoś innego. Nie doszedłszy z nim do porozumienia, podążyłem w stronę drogi. Za zakrętem stało i rozmawiało czworo ludzi — kiedy mnie zobaczyli, potraktowali mnie jak dziecko i to w dodatku kilkuletnie. A więc to tak – pomyślałem. Każdy widzi innych na swój sposób. Wysłuchałem zagadki o jabłkach, którą uraczyli mnie napotkani i postanowiłem wrócić. Na ziemi leżał gwóźdź, który podniosłem i podążyłem w kierunku starego domu, mijając po drodze kościółek. Tablica stojąca koło bramy mówiła, że jest to leśniczówka. W dali zobaczyłem ogromną jabłoń z mnóstwem jabłek — postanowiłem, jedno sobie zerwać. Niestety, wszystkie wisiały trochę za wysoko i nie mogłem ich dosięgnąć. Z podwórka zabrałem zatem stary zniszczony stolik. Złamaną nogę naprawiłem – używając młotka i znalezionego wcześniej gwoździa — w ten sposób, stając na stole, stałem się posiadaczem ładnego, dorodnego jabłka. Czym prędzej zaniosłem je tej czwórce przechadzającej się po drodze i w zamian za to dostałem od nich książkę. Obudzony ponownie facet, ubił ze mną interes — za moją książkę podarował mi swoją — był to zielnik. Kiedy pospiesznie go przekartkowałem, przeszedł mnie dreszcz emocji — jedna ze stron zawierała bowiem przepis na piorunującą truciznę. (c.d.n.)

Tomasz 'Hires' Filipek
Artur 'R2D2' Frankowski

TYTUŁ	ALFABET ŚMIERCI
PRODUCENT	ARTE'95
DYSTRYBUTOR	SEVEN STARS tel. (0-58) 41-67-46
GATUNEK	PRZYGODOWA
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS/AGA
CENA	Tel.
OCENA	8/10

DARKMERE

ZA RĄCZKĘ



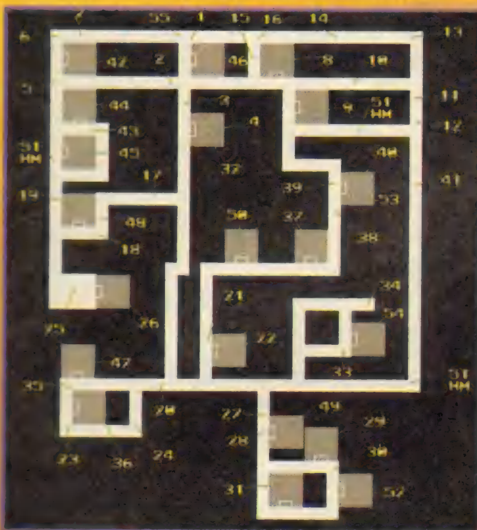
Gier typu role-playing jest dość sporo. Jedne są lepsze, a drugie gorsze. Z pewnością do tej pierwszej grupy mogę zaliczyć „Darkmere", wydaną przez Core Design.

O CO CHODZI?

Twym zadaniem jest pokonanie Zła, które nadciągnęło nad królestwo starego już króla Gildrona. Gildron swego czasu unicestwił Zło pokonując Enywasa, smoka siejącego totalne zniszczenia. Teraz złe moce powróciły, ludzie zamieszkujący kraj Gildrona nie mogą tak dalej żyć, boją się śmierci. Masowo uciekają, obiecując powrót w momencie, gdy złe moce zostaną pokonane. Król (Gildron) jest w rozpaczy, bo wie, że sam nie zdoła pokonać Zła. Jego jedyną nadzieją jest młody Ebryn, jego syn.

EBRYN

I tak oto zostałeś wyrwany ze spokojnego życia królewskiego i wplątany w bezpardonową walkę na śmierć i życie. Twój ojciec podarował Ci miecz, którym kiedyś pokonał wielkiego smoka. Teraz przyszła kolej na Ciebie, abyś tym samym mieczem pokonał Zło i uratował królestwo oraz cały świat przed zniszczeniem. Zbytnio nie powinieneś się martwić, ponieważ przez cały czas przygody, za pomocą magicznej kuli, będziesz się mógł porozumieć z ojcem (niestety, tylko pięć razy!!!) w celu uzyskania wskazówki, co masz dalej robić. W innych role-playach, np. „Ishar", obraz widziałeś oczami bohatera. W „Darkmere" jest nieco inaczej. Mianowicie, bohater jest widoczny z góry pod kątem, podobnie jak w „Legacy of Sorasil".



JAK ZABIĆ TEGO...

Walka w „Darkmere" została przedstawiona w ubogi, ale zarazem prosty i wygodny sposób.

Do pokonania wroga służy jedynie (!!!) miecz. Podczas walki z wrogiem możesz posłużyć się dwoma ciosami: zadającym rany oraz możliwością obrony przed mieczem wroga.

Uderzenie mieczem z nad głowy wykonasz w następujący sposób — fire i joy góra.

Uderzenie z „boku" — fire i joy prawo lub lewo.

Obrona — fire i joy dół.

Walka z barbarzyńcami, orkami, szczurami nie jest trudna, wręcz bajecznie prosta. Prowdziwe kłopoty zaczynają się w poziomie drugim. Orki atakują zazwyczaj po dwóch, ale mimo to nie stanowią poważniejszego zagrożenia. Przy walce ze smokiem należy uważać na jego ogień. Aby zwiększyć szansę pokonania smoka (a zwłaszcza kościotrupa w drugim poziomie), należy wypić napój dodający sił (Strength Potion). Gdy zaatakujesz osobę będącą przedstawicielem „Dobra", to zostaniesz ukarany (ubędzie Ci trochę energii, tak że uważaj kogo atakujesz).

Ekran GŁÓWNY

Znajdują się tutaj charakterystyczne dla wszystkich role-playów informacje, takie jak nazwa miejsca, w którym się znajdujesz, krótka informacja o osobie, z którą rozmawiasz, np. biedak, barbarzyńca, kobieta (tak!!!), pasek z aktualną energią (Twoją i napotkanej osoby) oraz fotka.

Po wciśnięciu fire w joyu otworzy się menu umożliwiające:

- **Question** — rozmowę ze spotkaną osobą. Najlepiej będzie, jeśli podczas wymiany słów będziesz pytać o wszystko. Umożliwi Ci to zdobycie cennych informacji.
- **Inventory**

a) **Examine** — jeśli zdobyłeś jakiś przedmiot, możesz (musisz!) go „przebadać". Dzięki temu, np. po zdobyciu klucza (Key) dowiesz się, do jakich drzwi i na jakiej ulicy możesz go użyć. „Chest Key" służy do otworzenia zamkniętych skrzyń oraz szkatułek.

b) **Eat** — jedzenie. Gdy doskwiera Ci głód (masz mało energii) powinieneś coś „przegryźć". Zjedzenie paru kurczaków podnosi energię na maksimum — jak w życiu.

c) **Give** — umożliwia podarowanie przedmiotu napotkanej osobie.

d) **Smell** — opcja służąca do bliższego przyjrzenia się zdobytemu przedmiotowi.

e) **Drink** — chyba tego nie trzeba opisywać. Dodam tylko tyle, że po wypiciu napoju „Time Reverse Potion", będziesz mógł zrobić save lub load.

f) **Read** — czytanie. Po zdobyciu notatki (książki) możesz sobie nieco poczytać.

g) **Trade** — opcja umożliwiająca zakup (np. w barze) odpowiedniej rzeczy.

- **Search**

a) **Examine** i **Smell** — opcje, dzięki którym możesz bliżej się przyjrzeć przedmiotom, które są w pomieszczeniu, na drodze itd.

b) **Take** — podniesienie przedmiotu.

- **Search Corpse** — to samo co opcja „Search", tylko że tu przeszukujesz ciało.
- **Help** — gdy utknąłeś przy jakiejś zagadce w grze, to możesz porozumieć się z ojcem w celu uzyskania podpowiedzi (Advice). Jeśli chcesz nagrać stan gry lub sformatować dyskietkę, to skorzystaj z opcji „Magic". Jak już wcześniej wspomniałem, podczas gry Twój ojciec (Gildron) pomoże Ci tylko pięć razy!!!

SCENARIUSZ

W grach typu role-playing trzeba było zazwyczaj wykonywać określone czynności po kolei. W „Darkmere" ta zasada została złamana. Możesz Drogi Graczu wykonywać różne czynności w dowolnej kolejności, co pozwala na ukończenie gry w kilka sposobów. Z pozorów gra może się wydawać nieco trudna, ale to tylko pozory. Cała zabawa opiera się głównie na chodzeniu, rozmawianiu (przede wszystkim!!!) i zbieraniu przedmiotów oraz na walce. Poziom trudności zagadek stoi na niewysokim poziomie – sprawia to, że gra jest nietrudna i przyjemna.

LEVEL 1— WIOSKA

Postanowiłem, że przedstawię Ci Czytelniku opis pierwszego poziomu. Na mapie pierwszego levelu zaznaczone są punkty, w których powinieneś się znaleźć, a poniżej jest napisane, co powinieneś zrobić w poszczególnych punktach. Sposób przejścia wioski jest opracowany przeze mnie i skorzystaj z niego tylko wtedy, gdy naprawdę będziesz w kropce. Większą satysfakcję da Ci samodzielne rozpracowanie gry (aby szybciej przejść pierwszy level, można ominąć parę punktów podanych przeze mnie).

1. Zabierz wszystkie przedmioty.
2. Zabierz klucz i porozmawiaj z kobietą.
3. Zabierz kasę.
4. Porozmawiaj z kowalem.
5. Zabierz przedmioty.
6. Weź przedmioty.
7. Podnieś napój.
8. Poszperaj w budynku i zbierz co się da (skrzynie otworzysz kluczem Chest Key).
9. Podobnie jak w punkcie 8.
10. Uratuj kupca, w zamian za to da Ci „Ingot" – porozmawiaj z nim.
11. Podnieś przedmioty.
12. To samo co w punkcie 11.
13. Podnieś co się da i porozmawiaj z kobietą.
14. Podnieś butelkę.
15. Podnieś klucz.
16. Zabierz klucz.
17. Weź przedmioty.
18. Weź butelkę.
19. Przeszukaj dom, zabierz wszystkie rzeczy.
20. Podnieś klucz i inne przedmioty.
21. Podnieś klucz.
22. Zrób to, co robisz w każdym domku.
23. Podnieś klucze.
24. Zabij smoka, a następnie podnieś klucz i kasę.
25. Podnieś klucze.
26. Porozmawiaj ze sprzedawcą i barbarzyńcą, a następnie ze skrzyni weź „Battle Axe" i pokonaj barbarzyńcę.
27. Daj Dhobarowi „Battle Axe".
28. Podnieś dwa klucze.
29. Przeszukaj dom, zabierz przedmioty.
30. Podnieś klucz.
31. Przeszukaj dom, podnieś co się da.
32. Porozmawiaj z kowalem, daj mu pięć „Ingot".
33. Podnieś przedmioty.
34. Kup od biedaka klucz do domu Granny.
35. Podnieś miecz.
36. Porozmawiaj z „Granny", pozbieraj przedmioty.
37. Przeszukaj dom, podnieś co się da.
38, 39. Zabierz przedmioty.
40. Pogadaj z barmanem, a następnie pokręć się po barze i pozbieraj wszystkie przedmioty.
41. Pokonaj smoka i zabierz przedmioty.
42. Przeszukaj dom i weź co się da.
43. Podnieś kasę.
44. To samo co w punkcie 42.
45. To samo co w punkcie 44.
46. Przeszukaj budynek i zabierz przedmioty.
47. To samo co w punkcie 46.
48. Kup od biedaka klucz do domu „Mad Knighta".
49. Przeszukaj dom i zabierz co się da.
50. Podobnie jak w punkcie 49.
51 (HM). Odnajdź i zabij trzech mężczyzn w kapturach „Hooded Man" – zabierz napoje, które pozostawią (czasami Ci goście zamieniają się w smoki i odwrotnie).
52. Pogadaj z Alchemikiem, daj mu napoje, następnie weź od niego „Dewas Herb".
53. Daj „Dewas Herb" barmanowi i weź od niego „Skullbuster", teraz podaruj „Skullbustera" siedzącemu w karczmie „Dwarfowi", w zamian za to otrzymasz hasło, które pozwoli Ci wyjść z wioski.
54. Pokonaj dwóch orków, którzy chcą zabić druida, porozmawiaj z wyratowanym, przeczytaj księgę.
55. Pogadaj ze strażnikiem, a opuścisz wioskę — koniec pierwszego etapu.

PODSUMOWANIE

Grafika została dopracowana do ostatniego szczegółu, jest po prostu O. K. (ob), to trzeba zobaczyć, nawet w serze widać dziurki, ruchy postaci są płynne, widać że postać idzie a nie skacze. Także wnętrza budynków są bardzo dobrze wykonane. Grafika z „Darkmere" spokojnie może konkurować z tą np. z „Ishara 2". Muzyka też nie jest zła. Dobrze wprowadza w klimat gry. „Darkmere" to role-playka, która jednym może się spodobać, zaś drugim wręcz odwrotnie, głównie z powodu braku jakiejkolwiek magii. Natomiast wadą programu jest to, że potrafi on (na A500 z 1 MB) czasami bardzo spowolnić animację, co przy walce może nieźle wkurzyć. Mimo to serdecznie polecam „Darkmere", która zajmie bardzo dużo czasu i dostarczy niesamowitych przygód.

P. S. Jeśli do redakcji zgłosi się kilka (naście) osób nie mogących ukończyć gry, to z pewnością zamieścimy na łamach naszej gazety opis pozostałych dwóch leveli. Ciao.

■ Marcin Podlipski „PIRAT AS"

TYTUŁ	DARKMERE
PRODUCENT	CORE DESIGN
GATUNEK	ROLE-PLAYING
DYSKI	4
HD	NIE
WYMAGANIA	ECS
OCENA	9/10



ZA RĄCZKĘ

DUNGEON MASTER 2

„Lepiej późno, niż wcale" — powiedział facet chowając teściową. Także i w ten sposób można by skomentować ukazanie się gry „Dungeon Master 2: The Legend Of Skullkeep" na poletku amigowym. Produkt ten ma co prawda spore wymagania sprzętowe (AGA, 2 MB RAM, prawie 7 MB HD), ale pewnie dzięki temu można określić go tylko dwoma słowami: super hicior! Nie będę tu rozwodził się nad kunsztem i czystością gatunkową „Dungeon Mastera 2" — zrobiłem już to pospołu z Jagdem 52 w recenzji w nr. 1/96.

Gra jest, moim skromnym zdaniem, totalnie odlotowa: poprawiono grafikę (choć nie jest to dzieło sztuki), interface użytkownika, odgłosy, sposób walki (jeśli jesteśmy otoczeni, można bić się „tyłami", przez ich odpowiednie odwrócenie), zwiększono ilość czarów oraz wprowadzono niebywałą realną symulację warunków atmosferycznych. Oczywiście nie możemy narzekać na brak zagadek do rozwiązywania — podsumowując: „DM2" to naprawdę rasowy, nie zmutowany rarytas gatunku RPG (z tego względu gra jest trochę trudniejsza od poprzedniej części, co według mnie jest jej dodatkowym atutem).





Przejdźmy jednak od razu do rzeczy, jako że miejsca ci u nas niedostatek. W solucji zawarłem, jak pewnie zauważyliście, również i mapy. Przyznam, że sporo zastanawiałem się nad sensem tego czynu, gdyż grając w „DM2" zauważyliście zapewne, że gra ma rewelacyjny automaping. Doszedłem jednak do wniosku, że występują tu specyficzne sytuacje, w których sam opis, bez ich obrazowego przedstawienia, może utrudnić przejście — tak, więc cieszcie się moim gestem i poświęceniem, korzystając z tych wydzierganych przeze mnie dziełek. Jak rozumieć oznaczenia na mapie: wszystkie kolorowe ikonki zostały objaśnione w legendzie. Problemem mogą okazać się oznaczenia drabin



np. -1A. Chodzi w nich mianowicie o to, że grając w „Dungeon Mastera 2" poruszamy się na kilku poziomach — zaczynamy na pierwszym piętrze podziemi (stąd oznaczenie -1), później wychodzimy na powierzchnię (stąd 0), a w dalszych etapach gramy na poszczególnych piętrach zamku (stąd 1, 2 itd.). Przyjąłem po prostu, iż ogród, jako że znajduje się na powierzchni, będzie oznaczony przez 0, podziemia -1, -2 zaś 1, 2 itd., to zgodnie z logiką wszystko się dzieje się nad ziemią. Dlatego np. -1A oznacza, że musicie szukać na mapie -1 drabiny A (cyfra przed liczbą oznacza poziom, na który prowadzi drabina, a litera umiejscawia ją). Myślę, że przy używaniu map szybko załapiecie ten wygodny moim zdaniem system. Drugą ważną rzeczą są czary: na screenie zatytułowanym Magia możecie odnaleźć poszczególne sylaby do wszystkich możliwych zaklęć, zarówno kleryckich, jak i magicznych. Litera „B" przy danym zaklęciu oznacza, że tworzymy magiczny napój i będzie potrzebna nam fla-

Magia

Siła zaklęcia: LO UM ON EE PAL MON

Składniki poszczególnych zaklęć:

YA VI OH FUL DES ZO — VEN EW KATH IR BRO GOR — KU ROS DAIN NETA RA SAR

Magia Czarodziejska:

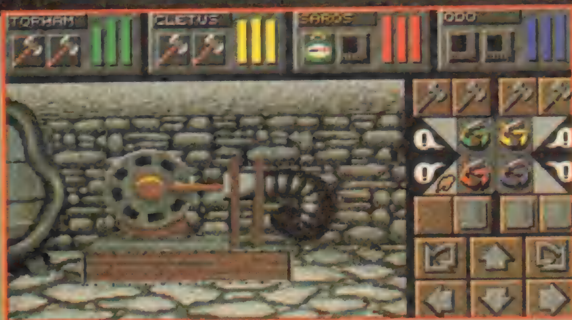
FUL	Pochodnia
ZO	Otwieranie/Zamykanie
YA EW	Magiczna Kula
OH VEN	Trująca Chmura
FUL IR	Ognista Kula
DES VEN	Trująca Strzała
DES EW	"Zabicie Śmierci"
OH EW SAR	Niewidzialność
OH KATH KU	Odpychanie
OH KATH ROS	Przyciąganie
OH KATH RA	Magiczna Strzała
OH IR ROS	Szybkość
OH IR RA	Magiczne Światło
DES IR SAR	Ciemność
ZO EW KU	Minion Ofensywny

Magia Kapłańska:

B	YA	Siły Życiowe
B	VI	Leczenie Ran
	YA IR	Magiczna Osłona
B	YA BRO	Magiczna Tarcza
B	VI BRO	Odtrutka
	YA IR DAIN	Tarcza Elektryczna
B	YA BRO DAIN	Zwiększanie Mądrości
B	YA BRO NETA	Zwiększenie Żywotności
	OH EW KU	Zwiększenie Siły
	OH EW ROS	Zwiększenie Zręczności
	OH EW DAIN	Zwiększenie Mądrości
	OH EW NETA	Zwiększenie Żywotności
B	OH BRO ROS	Zwiększenie Zręczności
B	FUL BRO KU	Zwiększenie Siły
	FUL BRO NETA	Tarcza Przeciwogniowa
	ZO EW NETA	Minion Defensywny
	ZO BRO ROS	Odbicie Czaru
B	ZO BRO RA	Zwiększenie Mana

B - czarujaca postać musi mieć w ręku pustą butelkę (tworzymy napój).





szka (uff!! :*› czad!!!), która – ma się rozumieć – musi być pusta (eee... już nie czad). Zaklęcie tworzymy w ten sposób, że najpierw wybieramy jego siłę, a później poszczególne sylaby, z których tworzy się cały czar. Wszystkie zaklęcia są ustawione od najsłabszego do najmocniejszego – początkującym magikom radzę nie szaleć i nie tracić na darmo many. Skoro już wszystkie sprawy techniczne są jasne, przystąpmy do opisu zasadniczego.



Wybór Postaci

Jako, że jest to klasyka gatunku, aby nasz skład był najbardziej utylitarny, giętki i jednocześnie miał dużą siłę uderzeniową, musimy posiadać: dwóch wojowników, magika i kleryka (dwóch ostatnich delikwentów najlepiej jest postawić z tyłu, zaś na mniejsze zadymy wystawić do przodu, w celu zdobycia większego doświadczenia). Jakie to będą postacie — jest to kwestia gustu. Trzeba jednak zwrócić uwagę na to, by nawet wojownicy mieli choć trochę many (można nimi czarować np. pochodnie, a jeśliby nawet to się im nie udawało, to i tak będzie to liczone jako powiększenie doświadczenia!) W ten sposób, mniej więcej w połowie gry, wszyscy członkowie naszej drużyny będą w stanie wyczarować wszelkie czary ofensywne oraz leczące, jako że podczas naszych (obojętnie — udanych czy nie) prób czarowania będą podnosić stopnie magiczno-kleryckie. Moja drużyna składała się z Torhama, Cletusa, Sarosa oraz Odo, a w ostaniej fazie gry wartość staminy u mych herosów wahała się od 467 do 290, zaś many od 310 do 140 (bez żadnego podkręcania — OMON ruLeZ!). W czasie gry, przed pojawieniem się na naszej drodze jakichś wrogów, będę opisywał pokrótce ich charakterystykę, metody oraz środki, jakie posłużą do walki z nimi. Wszelkie przymioty wyrazone liczbowo są podane w skali od 1:10.

Dobre Rady Na Drogę

1. Walczcie jak najczęściej i nawet, jeśli czasami nie musicie, przetrzepcie gnaty jakiemuś pałętającemu się np. truposzowi. Zobaczycie, jak cenne będą zdobyte punkty w walce z tymi frajerami, podczas ostatecznego pojedynku z siłami ciemności.

2. Czarujcie jak najczęściej, nawet wojownikami — uzasadnienie patrz wyżej.

3. Najlepszą bronią jest Vorax — nie bawcie się w kolekcjonowanie jakichś świetnie wyglądających mieczy. Najlepszą bronią jest wielka, stara, dobra, obosieczna, dwarfia siekiera. Jeśli macie np. kilka mieczy u jednego człowieka, to natychmiast je sprzedawajcie (wszystkie oprócz Vorpal Blade, dlaczego – to wyjdzie w „praniu") i zamieniajcie na Voraxa. Rekord wielkości rany zadanej wrogowi ową zabawką wynosi 260 punktów!

4. Nie bawcie się w używanie tarczy (oprócz Techshield, która daje możliwość teleportacji) ich skuteczność jest niska, są stosunkowo ciężkie. Zamiast tarczy lepiej jest włożyć do drugiej ręki Voraxa — siła ognia w wypadku wojownika wspartego magią i walczącego równocześnie dwoma siekierami jest wprost mordercza.

5. Chociaż w „Dungeon Master 2" wrogowie są szczególnie inteligentni, to w starciu z nimi swobodnie możecie stosować metody walki opisane przeze mnie w poprzednim odcinku RPG. Należy być jednak bardzo ostrożnym — może się zdarzyć, że osłabiony przeciwnik zacznie uciekać i gdy udamy się w pogoń, nagle odwróci się i znienacka zaatakuje!

6. Dla eksperymentatorów i Mac Gyverów — nie warto atakować kupców ani strażników pilnujących sklepu. Nawet jeśli pokonacie tych ostatnich (totalny kwas!) sprzedawca pójdzie sobie najspokojniej w świecie na... zaplecze.

7. Targujcie się ze sprzedawcami — gdy kupujecie coś drogiego, możecie oszczędzić nawet do jednego zielonego kryształu. Nie wpychajcie sprzedawcy jakiejś kichy, np. zużytej pochodni — może się na Was wnerwić i zacząć ciskać wybrakowanym towarem.

8. Wypadajcie dosyć często do miasteczka, aby zupgradować swoją broń, zbroję, wyleczyć się oraz uzupełnić wodę i jedzenie.

9. Radzę nie nosić skrzynek (są ciężkie). Równie dobre, ale za to o wiele lżejsze są torebki, które można zakupić w sklepie.



Jak Ukończyć Dungeon Mastera 2

Wrogowie:

Pełzaki — bardzo proste. Broń klasyczna i czary (kule ogniste).

Niebezpieczeństwo: 1 Wytrzymałość: 1

Po wybraniu bohaterów wychodzimy drabiną na górę. Znajdujemy się na terenie Miasteczka nr 1. Przeszukujemy pomieszczenie, w którym się znajdujemy. Powinniśmy znaleźć: napoje lecznicze, bukłak, gotówkę. Za obrazem znajdziecie SOLID Key magiczną mapę, jedzenie i szkatułkę na pieniądze (z zawartością). Na lewo od domku, w którym się znajdujecie, można znaleźć sklep ze zbrojami, a na Z od niego – sklep z ubraniami. W najdalej wysuniętym na zachód sklepie możemy kupić żywność oraz



inne przydatne rzeczy. Powinniście znaleźć tu RA Key oraz napój leczący rany. W sklepie na PN miasta można zakupić broń. Na terenie wioski znajdziecie porozrzucane (jest to oznaczone na mapie), Scythe i Staff oraz w fontannie pewną ilość monet.

C.D.N.

Co obiecuje **Suicide** – pogromca smoków i niewiast.





ZA RĄCZKĘ

CZ. 1

THE BLUE & THE GRAY

Czołem! Dziś zapoczątkujemy nową serię opisów, z którymi będziecie mogli się zapoznać w ramach cyklu „Za rączkę". Jak widać już chyba ze skrinów (polski lubiemy), będzie to typowa działalność wywrotowo-militarystyczna niejakiego JAGDA 52, czyli mojej skromnej osoby. Prezentowane tutaj będą amigowe gierki strategiczne w celu praktycznego wykorzystania Waszych umiejętności i sprawdzenia tego, co już zdołaliście wchłonąć w ramach „STRATEGII". Dziś zafunduję Wam danko o wdzięcznej nazwie „The Blue & The Gray", czyli militarna paleta mundurowa z epoki pana Lincolna. W tym odcinku opublikować się ośmielę...

RYS HISTORYCZNY

Rok 1861. Stany Zjednoczone Ameryki Północnej (w skrócie USA). Karolina Południowa. Fort Sumter. 12 kwietnia... To właśnie tutaj rozegrał się pierwszy akt pięcioletniej wojny. Siły konfederatów zaatakowały fort, broniony przez grupę żołnierzy Unii. Obrońcy nie mieli wielkich szans. Poddali się po całodniowym ostrzale artyleryjskim. Ale to był tylko epizod... Co było powodem, że ci sami ludzie, którzy kilkanaście lat wcześniej toczyli ramię w ramię wojnę z Meksykiem, teraz stanęli naprzeciw siebie z gotową do strzału bronią. Przyczyn należy szukać kilkanaście miesięcy wcześniej.

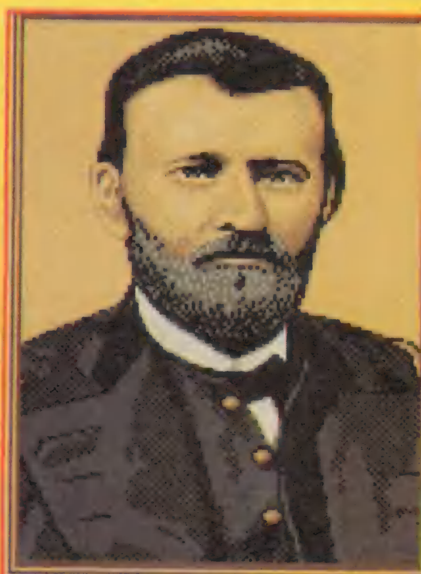
Do konfliktu między stanami Południa i Północy doszło na polu ekonomicznym. Zagwarantowane w konstytucji prawa stanów południowych były łamane przez uprzemysłowioną Północ, pragnącą nałożyć na farmerów i plantatorów bawełny nowe cła ochronne, ci zaś zainteresowani byli eksportem płodów rolnych na Północ. Kolcem w dumie południowców był również fakt rozlokowania na terenie ich stanów wojsk, składających się w znacznej mierze z „yankesów". Sprawa niewolnictwa, którą na pierwszy plan wyciągają nie tylko polskie systemy kształcenia, była tak naprawdę marginesem całości. Dopóki Południe płaciło regularnie podatki, nikt nie zamierzał robić im krzywdy. Wystarczył przecież fakt przyjęcia jako granicę niewolnictwa 36 stopnia 30 minuty szerokości geograficznej północnej i kwestia była niemalże rozwiązana. Niemalże, bowiem w praktyce duża część zbiegłych niewolników uciekała na Północ, gdyż tam właśnie znajdowali całkiem niezłą pracę w rozwijającym się w ogromnym tempie przemyśle. Ale cały czas była to kwestia „do obgadania", zapomnijcie o tym, że powodem wybuchu wojny (znałem takich co mówili, że narodowo-wyzwoleńczej) było niewolnictwo! Jeśli jeszcze kogoś nie przekonałem, to rzucam najcięższy argument — pan Lincoln podpisał dekret o zniesieniu niewolnictwa w trzecim roku trwania tej wojny! Miało to miejsce dokładnie pierwszego stycznia 1863 roku (pewnie myślał, że zgotował biednym Bambinkom świetny prezent pod choinkę). Wojna, jej wybuch, związany był w 95% z kwestią ekonomiczną i to powinniście zapamiętać!

Co zrobiło Południe? — ogłosiło secesję. Początkowo wzięło w niej udział siedem stanów południowych (Georgia, Floryda, Missisipi, Luizjana, Teksas, Alabama, Karolina Południowa), a już niebawem dołączyły do nich następne cztery (Arkansas, Tennessee, Karolina Północna i Wirginia). W tym ostatnim stanie zawiązał się rząd Skonfederowanych Stanów pod przewodnictwem prezydenta Jeffersona Davisa. Za siedzibę rządu obrano Richmond. Rozpoczęła się zadyma na całego...

Jak toczyły się losy wojny? To pytanie jest dość trudne. Tak trudne, jak samo określenie faktu przeciągania się tego konfliktu i jego formy. Padały w ciągu wieków różnorakie opinie na temat tego konfliktu, przykładem może być stwierdzenie wybitnego niemieckiego stratega gen. von Moltke, iż wojny secesyjnej „nie można nazwać wojną, gdyż były to starcia nieregularnych band cywilów zorganizowanych w coś, na kształt armii". A ponoć Moltke był w tych sprawach specjalistą (Francuzi mogliby coś o tym powiedzieć...).

Generalnie, do roku 1863 obie armie próbowały przeważyć szalę zwycięstwa na swoją korzyść, szukając rozstrzygnięć w polu. Po początkowych sukcesach południowców, armia Północy próbowała przejść do ofensywy i zająć Richmond, ale wyszły tutaj niestety takie rzeczy, jak kiepskie dowodzenie, złe zaopatrzenie i wybitne talenty dowódców Południa. Generalnie yankesi dostali po tyłkach pod samym miastem i musieli się wycofać. Konfederaci przeszli do ofensywy, ale pod Malvern Hill (1 lipca 1862) gen. Lee nieco się zapędził i ostatecznie, po utracie prawie 7000 ludzi, nakazał przerwać natarcie. Wojska Unii wycofały się na północ, a przetrzebione jednostki Południa nie mogły kontynuować natarcia. Do kolejnego, dość dużego starcia doszło nad strumieniem Antietam (17 września). Tutaj górą byli już konfederaci, którzy dzięki szybkiemu ściągnięciu posiłków zdołali opanować sytuację i odrzucić przeciwnika. Trwająca jeden dzień bitwa przyniosła obu stronom duże straty. Północ zostawiła na polu ponad 2100 zabitych i miała około 9600 rannych, południowcy stracili nieco więcej, 2700 zabitych, ponad 9000 rannych i około 2000 zaginionych. To była jedna z najkrwawszych bitew jednodniowych. Jedną z najsławniejszych bitew była ta, która rozegrała się pod Fredericksburgiem. Posłane na pewną rzeź oddziały Północy utopiły się w morzu krwi (dodajmy, własnej krwi). Gen. Burnside (YANKES!) rozkazał pokonać własnym żołnierzom rzekę (dzięki Bogu po mostach pontonowych, ale chyba najlepiej by było, gdyby w ogóle ich nie dostarczono), następnie rozwinąć natarcie na wzgórza (na których tkwiło ponad 300 dział konfederatów) i pokonać w walce, ukrytych za dwukilometrowym kamiennym murem żołnierzy wroga (ja po prostu kocham tego Burnside'a!!!). Oczywiście zdziwienie gościa było duże, gdy jego „boys" nie dali rady. Równie wielkie było zdziwienie gen. Lee, gdy dostrzegł kolumny wroga sunące wprost na jego działa. Wynik bitwy mógł być tylko jeden. Trzeciego grudnia 1862 roku na przedpolach pozycji konfederatów legło 12 000 żołnierzy Unii. Sami konfederaci mieli nieco ponad 5 000 strat. Po tej bitwie poleciała głowa Burnside'a i na miejsce głównodowodzącego wojsk Unii wskoczył gen. Hooker. Jak wykazała najbliższa przyszłość, nie było to najlepsze rozwiązanie. Niebawem gwiazda gen. Hookera przybladła i naczelnym wodzem został jedyny nadający się do tego człowiek — gen. Ulysses Simpson Grant. On przeprowadził reorganizację swych sił. Wcześniej jednak gen. Meade wydał nieprzyjacielowi najsłynniejszą i najbardziej brzemienną w skutki bitwę wojny secesyjnej — bitwę pod Gettysburgiem. W tej trzydniowej rzeźni wzięło udział blisko 165 000 ludzi z obu stron. Na polu pozostało ponad 52 000 zabitych, rannych i zaginionych. Supremacja armii Południa została złamana, a gen. Lee musiał wreszcie przyznać, iż popełnił potężny błąd. Praktycznie od tej pory konfederaci zmuszeni zostali do obrony wywalczonego terytorium, choć nigdy nie zaprzestawali prowadzenia lokalnych działań ofensywnych.

Do ważniejszych bitew wojny secesyjnej zaliczyć można jeszcze obie krwawe łaźnie nad potokiem Bull Run (21 VII 1861 i 29/30 VIII 1862), bitwę pod Shiloh (4–7 IV 1862) i Chattanoogą (23–25 XI 1863). Ostatecznie pobite oddziały Południa zmuszone zostały, po stracie swej stolicy Richmond, do poddania się. Największy wódz południa, gen. Robert Edward Lee, kapitulował przed Grantem w Appomattox 9 IV 1865 roku, a oddziały gen. Johnstona 14 IV przed gen. Shermanem. Ostatnie zorganizowane oddziały Południa złożyły broń do 26 V 1865 roku. Wielu rozczarowanych dowódców konfederacji organizowało partyzantkę, ale nie miała ona niestety większych szans na


gen. U.S. Grant

ULYSSES SYMPSON GRANT

Urodzony w 1822 roku, zmarł w 1885. Wraz z gen. Lee brał udział w wojnie amerykańsko-meksykańskiej (1846-1848). Z wybuchem wojny secesyjnej stanął po stronie Północy. Po długotrwałych perturbacjach wybrany na głównodowodzącego armią Unii (rok 1864). Kłopoty z wybraniem go na to stanowisko miały związek z alkoholizmem gen. Granta, załamanego po śmierci żony. Wraz z nominacją ta mroczna część przeszłości Granta została zapomniana, a on sam pokazał, że w ciągu roku potrafi zakończyć trwający kilka lat konflikt. Jego strategia prowadzenia wojny z Południem polegała na odcinaniu zaplecza nieprzyjacielowi i odciągania jego sił z głównych kierunków działań (marsz gen. Shermana wzdłuż wybrzeża Atlantyku do Savannah). Po wojnie, ciesząc się ogólnym szacunkiem i popularnością, został politykiem – dwukrotnie udanie sięgając po najwyższy urząd w państwie (prezydentura w latach 1868-1872 i 1872-1876).



Gettysburg 1–3 lipca 1863 roku.

W ramach tzw. „małej strategii", przedstawiam Wam dzisiaj element całej wojny secesyjnej — największą rzeź tego konfliktu — bitwę pod Gettysburgiem. Przejdźmy do rzeczy...

W końcu czerwca 1863 roku armia Południa, w sile 75 000 ludzi i 170 działami przekroczyła Potomac i skierowała się na północ. Celem gen. Lee było uderzenie w kierunku na Maryland i Pensylwanię, a w dalszej kolejności marsz na Waszyngton i Baltimore. Lee liczył, że Północ ściągnie na zagrożone kierunki swoje wojska i odstąpi od obleganego na zachodzie Vicksburga. Głównodowodzący wojsk Unii, gen. Meade, nie mogąc się połapać w celach działania wroga, szedł równolegle do niego, osłaniając przy okazji główne cele armii Konfederacji. Jego siły liczyły ponad 90 000 ludzi i 220 dział. Konfrontacja była więc nieunikniona.

Lee pierwszy przystąpił do koncentracji sił. Zamierzał narzucić przeciwnikowi bitwę w terenie i czasie dla niego niekorzystnym. Nie w pełni mu się to udało. Pierwsza próba zajęcia Gettysburga wypadła dla Południa pomyślnie. Po całodniowej bitwie z kawalerią Unii (jednostki z korpusu gen. Reynoldsa) ostatecznie miasto wpadło w ręce żołnierzy gen. Lee. Wojska konfederacji zajęły je i obsadziły, leżące w odległości ok. 1,5 km od pozycji wojsk federalnych, „wzgórze seminaryjne". Unioniści, z trudem odpierając ciosy Południa, wycofali się na „wzgórze cmentarne". Miało ono kształt haka, gdzie „głowa" owego narzędzia leżała na południe od Gettysburga. Lee już pierwszego dnia zrozumiał, że przyjdzie mu sforsować tę przeszkodę, aby pokonać Północ. Wiedząc, że siły główne Północy jeszcze nie nadeszły, próbował zepchnąć wroga ze szczytu tych wzgórz, ale to mu się nie udało. Nadszedł dzień drugi...

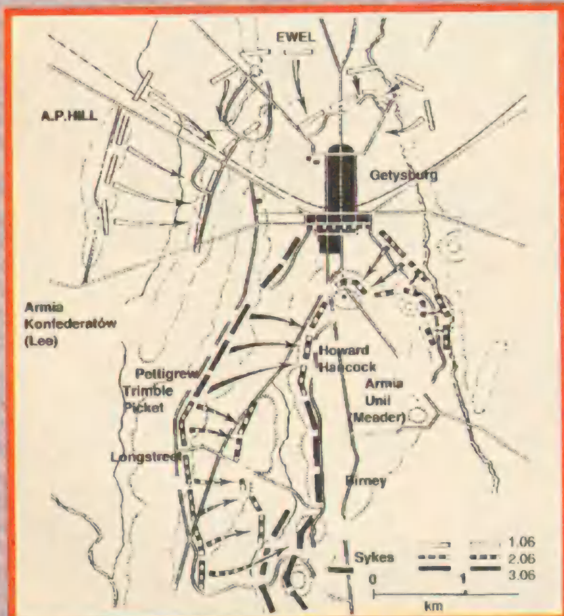
Lee, podciągnąwszy lwią część swych sił, rozpoczął serię ataków na skrzydła obrony wojsk Unii. Wsparte artylerią siły konfederatów próbowały przez cały dzień sforsować linię Północy. Niestety, nieudanie. Wszystkie ataki załamywały się w ogniu oddziałów gen. Meade'a. Problemem gen. Lee było ograniczenie zaopatrzenia artylerii w proch i niesubordynacja dowódcy korpusu kawalerii, który przybył praktycznie po walkach, drugiego lipca wieczorem. Jedynym widocznym efektem było skoncentrowanie na skrzydłach wojsk Unii całych jej sił, do spodziewanego ataku w trzecim dniu bitwy. Gen. Meade wierzył, iż trzeciego lipca Lee rzuci do walki wszystko co ma, na lewe skrzydło pozycji Północy, aby je przełamać i odciąć resztę wojsk federalnych. Meade mylił się...

Trzeciego lipca 1863 roku bitwa pod Gettysburgiem weszła w decydującą fazę. Gen. Lee postanowił rzucić najlepszych żołnierzy I Korpusu (15 000 ludzi) w sam środek pozycji Unii, wychodząc ze skądinąd słusznego założenia, że broniący się od dwóch dni na skrzydłach jankesi mają słabe centrum. Gen. Longstreet, któremu podlegał nominalnie I Korpus, zdębiał. Jego ludzie mieli do pokonania prawie dwa kilometry otwartego terenu, gdzie byli widoczni jak na patelni. Generał protestował przeciwko takiemu użyciu wojsk, ale Lee go nie słuchał. O godzinie 13:00 rozpoczęła swój koncert artyleria Południa, dowodzona przez gen. Alexandra (number one w West Point). Jej celem były oddziały gen. Hanckoka w centrum linii wojsk Unii. Artyleria Północy (dow. gen. Hunt) przeszła do ognia kontrbateryjnego i tylko temu zawdzięczać trzeba fakt osłabienia nawały Południa. Po dwóch godzinach (o 15–tej), ze wzgórza „seminaryjnego" zeszło 15 000 żołnierzy konfederacji, pod dowództwem gen. Picketta. Na szczęście dla Północy, już wcześniej Hanckok ściągnął w to miejsce oddziały odwodowe i nakazał przetransportowanie odpowiedniej ilości amunicji i prochu. Gen. Pickett rozwinął swe szyki i osobiście objeżdżając konno swe oddziały, dodawał im ducha. Synowie Wirginii ruszyli do szarży... Masakrowani szrapnelami Północy, ostrzeliwani przez piechotę Unii, mieli do pokonania ponad milę nagiego terenu. Tego zadania nie mogła wykonać żadna armia świata. Zaledwie kilkuset z nich dotarło do linii wojsk Unii, ale zostali szybko wzięci do niewoli lub wykłuci bagnetami. Na przedpolu konało lub leżało martwych ponad 2500 ludzi, ponad 12 000 ciężko rannych było odciąganych do swych oddziałów przez wycofujące się z pola niedobitki I Korpusu. Sama dywizja Picketta straciła ponad 70% swego stanu. Taka była cena decyzji gen. Lee. I rzecz niezwykła, gdy generał objeżdżał pozycje swych skrwawionych oddziałów w towarzystwie przygnębionego Longstreeta i głośno wyraził swoją rozpacz, szybko otoczył go tłum żołnierzy I Korpusu, przepraszających swego dowódcę za niewykonanie zadania i proszących go o pozwolenie powtórzenia szarży! Ale na to Lee nie pozwolił. Trzeba przyznać, że w przeciwieństwie do wielu innych generałów, Lee wziął całą odpowiedzialność za przegraną bitwę na siebie. Niestety, nie zmieniło to obrazu sytuacji. Południe straciło inicjatywę i musiało się wycofać. Pałeczkę przejęła Północ. Gwoli ścisłości należy przyznać, iż Meade nie wykorzystał okazji pobicia wojsk Konfederacji do końca i... wycofał się!

Straty wojsk Unii wyniosły ostatecznie 23 000 ludzi, a Konfederacji – ponad 28 000.

przetrwanie i najczęściej po kilkunastu miesiącach poddawała się lub dawała początek bandom rabującym banki czy pociągi (eech, ten Wild West).

Właściwie jedyną rzeczą, która pozwalała Unii przetrwać, były jej zasoby ludzkie, przewaga technologiczna i surowcowa. Południe musiało działać szybko. Obie armie miały podobny poziom wyszkolenia oficerów, ale południowcy mieli więcej kadry i byli lepiej zorganizowani. Wystarczy sam fakt, że na ponad 120 adeptów West Point (nie muszę chyba pisać co to za uczelnia) prawie stu przystąpiło do wojny po stronie secesjonistów. Byli to w głównej mierze ludzie doskonale wyszkoleni w sprawach operowania kawalerią i artylerią. Nad wojskiem konfederacji czuwał cały czas ten sam człowiek gen. Lee, doskonały strateg i taktyk.

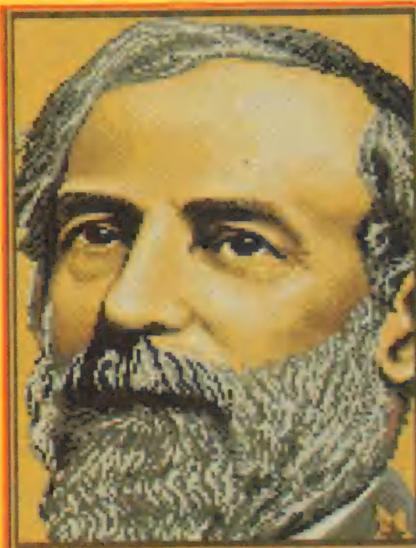


Unioniści, do czasu wybrania na dowódcę armii Potomacu Ulyssesa Granta, mieli na tym stanowisku ponad 8 ludzi (w ciągu dwóch lat) zmieniających się, jak kukiełki w budzie jarmarcznej i najczęściej prezentujących właśnie taki poziom. Armia Południa chodziła nieubrana i kiepsko wyposażona, ale sam fakt, że była dowodzona przez takich ludzi, jak Lee, Jackson, Johnston, Stewart i rekrutowała się spośród traperów i obytych z bronią osadników, spowodowało, że stała się doskonałą formacją. Yankesi chodzili co prawda lepiej ubrani i wyposażeni, ale praktycznie dopiero po roku 1863 zdobyli odpowiednie doświadczenie. Niestety, do tamtej pory ponosili prawie same klęski.

Ta wojna była jeszcze triumfem kawalerii, ale broń palna, szybko udoskonalana, zaczęła powoli przewagę ruchu likwidować. Obie strony często przechodziły do kontrofensywy i zmagania miały chrakter defensywno-zaczepny, przy czym rzeczą charakterystyczną jest fakt, iż strona broniąca się, po odparciu wroga i zadaniu mu dużych strat, sama nie potrafiła pobić go i w ataku nadziewała się na okopanego nieprzyjaciela. Po czym role się odwracały!

Trwający prawie równo pięć lat konflikt przyniósł niemal całkowite spustoszenie stanów południowych leżących nad Atlantykiem (osławiony „marsz Shermana"), nowe podziały społeczne, których zwycięstwo militarne nie mogło powstrzymać oraz ponad półtora miliona zabitych, okaleczonych i zaginionych po obu stronach. Cena zachowania jedności była więc ogromna.

■ **JAGD 52**



ROBERT EDWARD LEE

Urodzony w 1807, zmarł w 1870 roku. Generał amerykański. Dowodził w latach 1862-1865 armią Skonfederowanych Stanów Południa. Wcześniej brał udział w wojnie meksykańsko-amerykańskiej (1846-1848). W toku tych działań zdobył niezbędną wiedzę wojskową i... poznał swojego późniejszego przeciwnika, gen. Ulyssesa Granta. Jego strategia prowadzenia działań w wojnie z Północą polegała na prowadzeniu nieustannych marszów okrążających nieprzyjaciela. Gen. Lee poddał swe oddziały 9 IV 1865 roku pod Appomattox Court House w Wirginii. Był najprawdopodobniej najbardziej kochanym przez swych żołnierzy generałem w całej historii armii Stanów Zjednoczonych.

RPG



Witam po raz kolejny fanów RPG. W dzisiejszym odcinku pofilozofujemy trochę na temat magii oraz klimatu w grach typu role-playing. Od razu na wstępie chciałbym złożyć biggreetz dla Mariusza Pietraszka, który pomógł mi w zorganizowaniu materiałów do tego i kilku następnych odcinków RPG, Leszka Krowickiego, który wskazał i wytępił wstecznictwo w odcinku poprzednim oraz Jarka Chojnackiego, za podniesienie mego morale poprzez nieustanne wychwalanie wysokiego poziomu mej twórczości (to był wątek komediowy). Uff... Zabrzmiało to prawie jak słowa na pożegnanie, a jest to przecież dopiero początek. Wracając do tematu: jak już wspomniałem, w dzisiejszym odcinku będzie trochę o klimacie w grach RPG. Trzeba jednoznacznie stwierdzić, że obok scenariusza, na klimat gry wpływa również w stopniu zdecydowanym grafika oraz oprawa dźwiękowa.

RPG – SZTUKA PRZEŻYCIA

Gra komputerowa może mieć niesamowity scenariusz, ale niestety nie toczy się w naszej niczym nieskrępowanej wyobraźni, lecz tylko na ekranie monitora, który ma takie prozaiczne ograniczenia, jak choćby rozdzielczość (błe.. ale to prymitywne). Czasami jednak atmosfera gry jest tak wciągająca, że nie dojrzymy mankamentów graficzno-muzycznych, skupiając się tylko na samej akcji. Przykładem może być tutaj choćby „Chaos Strikes Back" – grafika wręcz prymitywna, w szczególności, gdy zestawi się ją z takim np. „Isharem III AGA" lub „Ambermoonem", za to klimat tak niesamowity, że bieganie po dungeonach nie nudzi się nawet po kilku godzinach grania. W grze cały czas coś się dzieje — nieustannie musimy coś robić, albo walczyć o własne życie ze sługami Chaosu, albo zdobywać żywność, albo rozwiązywać różne zagadki dotyczące poruszania się po skomplikowanym labiryncie. Przemierzając korytarze odnosi się ciągłe wrażenie strachu i niepewności o własną, jakże cenną skórę. Do tego dochodzą klasyczne zagrywki z gier RPG — głód, pragnienie, nabywanie doświadczenia, kompletowanie magicznej broni, wszystko to dzieje się w bardzo dobrze wyliczonych momentach i z tego powodu nie ma w grze momentów przestoju – w przeciwieństwie do np. „Ishara III AGA". Niezaprzeczalnym faktem jest jednak to, że owa gierka nadrabia braki w scenariuszu za pomocą niebywałej oprawy graficznej.

Dungeony z „Ishara" to już nie prymitywne malowanki z „Chaos Strikes Back" – to prawdziwe dzieło sztuki, które w połączeniu z niesamowitym samplingiem, może spowodować przyśpieszone bicie serca. Inną ciekawą, klimatyczną grą, stanowiącą połączenie zalet wyżej wymienionych produkcji, jest gra „Darkmere". Gra nie posiada w zasadzie żadnych błędów, jeśli chodzi o aspekt merytoryczno-graficzno-muzyczny. W „Darkmere" możemy odnaleźć bardzo ciekawą i zajmującą na parę dni intrygę. Również strona graficzna leżę [illegible] zamęt. Choćby pierwszy etap: niesamowicie mroczne i psychodeliczne miasto. Piękne, zaciemnione, wąskie uliczki rozjaśniane jedynie smugami świateł padających z okien. Odlotowe, klasyczne rolplejowe karczmy czy przybytki miejscowych kowali, potyczki w ciemnych zaułkach z przeróżnymi potworami typu orki czy inne paskudztwa, radują serce każdego rolplejowca. Gra ta jednak ma jeden drastyczny mankament. Nie mozna wykonać save w klasyczny sposób, tzn. wybierając jakąś tam opcję z menu. Aby dokonać tego heroicznego czynu, trzeba „po prostu" odnaleźć określony napój odwracania czasu. Nie jest to jednak takie proste, jak by się mogło wydawać, a nawet jeśli odnajdziemy ów napój, to pozostaje jeszcze kwestia typu: mam tylko cztery butelki, ale może za tym rogiem mnie wykończą. Autorzy gry byli być może ortodoksyjnymi rolplejowcami i nie chcieli, aby graczom było łatwo. Co prawda ja również nie lubię tego zbytnio, ale w tym wypadku pomysł z save tego typu był chyba trochę poroniony, ponieważ w tej sytuacji zmuszeni jesteśmy do rozegrania gierki w jednej/dwóch sesjach, co fizycznie jest praktycznie niemożliwe (jednak oczywiście nie dla Suicide — he, he). Ale wracając do klimatycznych gierek. Jako inny przykład solidnie wykonanej produkcji można podać „Ambermoona" młodszego brata „Amberstara". Gierka ta zaimponowała mi swoim ogromem — zarówno od strony merytorycznej, jak i rozmachu oprawy graficznej. „Ambermoon", w porównaniu z „Amberstarem", to potężny krok naprzód, o czym jednak w następnym odcinku.

c.d.n.

RPG – STREFA MROKU

Maleficium

Magia jest niewątpliwie jednym ze składników każdego rasowego rolplaja. Z tego też powodu dobrze byłoby, abyśmy my rolplejowcy wiedzieli, co tak naprawdę oznacza to słowo. W najściślejszym znaczeniu tego słowa, magia jest to moc, przepływająca przez ciało człowieka, który używa owej siły nadprzyrodzonej. Trzeba jednak zaznaczyć (co może Was zaskoczyć), że żaden magik nie potrafi kontrolować tej mocy. Jego ciało i umysł są tylko przekaźnikiem, który będąc odpowiednio użyty, może wywołać pożądane skutki. Ponieważ moc ta pochodzi od demona lub jakiegoś bóstwa, tylko ono może ją w pełni kontrolować, magik — tylko stosować, a jeśli jest nowicjuszem w tej dziedzinie, eksperymentowanie z tak wielkimi siłami



przy nieumiejętnym ich stosowaniu może się skończyć dla niego nawet śmiercią (tzw. ryzyko zawodowe). Ogólnie magię możemy podzielić na dwa rodzaje: magię czarną (którą to najczęściej zwie się maleficium) oraz białą. Magia czarna to magia niszczycielska. Oznacza to, inaczej mówiąc spełnianie szkodliwych czynów za pośrednictwem pewnego rodzaju niezwykłych, okultystycznych, nadprzyrodzonych mocy. W skład efektów stosowania tego typu magii wchodzą m.in. zabójstwa poprzez stosowanie voodoo, rzucanie klątw w postaci np. chorób przez recytowanie sylab zaklęcia, wywoływanie różnych klęsk żywiołowych. Jednym z ciekawszych (?) czarów było spowodowanie impotencji u nowożeńca (sic! — tak ludzie mieli kiedyś niezłą fantazję). Aby udowodnić moje głupko-



wate poczucie humoru, podaję przepis na wykonanie powyższej klątwy: zdobyć kawałek skóry, na rogach której należy zawiązać supły, a następnie podrzucić ją w pobliżu denata (jak stwierdził jeden z moich kumpli jest jeszcze inny sposób: dwie cegłówki). Na efekt należy poczekać kilka dni (jak się dowiedzieć, czy czar się udał? — spotkać się z koleżanką/sąsiadką plotkarą!!).

Drugim typem magii jest magia biała. Magia biała, jak można było się domyślić, jest całkowitym zaprzeczeniem magii czarnej. „Biały" magik może uleczyć, chronić siebie lub swych towarzyszy, odwracać klątwy czy usuwać demony. Jednak różnice między magią białą i czarną mogą się łatwo zacierać, np. w momencie, gdy magik szkodzi innym, aby ochronić siebie lub osobę bliską sobie. W tym momencie można by zatrzymać się na chwilkę i zastanowić — jaka jest różnica pomiędzy białą magią, a cudami. Prawie każdy wyznający jakąś religię na słowo „magia" oburzy się i odpowie „czarnoksięstwo i pogaństwo". Ale de facto czym tak naprawdę różni się sam proces czynienia cudów od czarowania i jaka jest różnica między skutkami tych zjawisk? Wracając do tematu: czarną magię można podzielić również na magię wysoką oraz niską. Magia wysoka, to już nie prymitywne klepanie magicznych formuł. Ten typ czarów był zazwyczaj dodatkowo wsparty ogromną wiedzą czarownika na określone specjalistyczne tematy.

Do tego typu czarów możemy zaliczyć m.in. alchemię, astrologię, nekromancję, skapulomancję (wróżenie z łopatki zwierzęcia), daktylomancję (za pośrednictwem pierścienia) czy oneiroskopię (interpretacja snów).



Wszelkie nadprzyrodzone moce, nie wiedzieć czemu były kojarzone najczęściej z mocami negatywnymi — ogólnie z Szatanem. Stąd zapewne wynikały późniejsze prześladowania czarownic, których praktyki uważano za satanizm, a sam proces czarowania, za oddawanie czci Diabłu. Znawcy tego tematu jednak wyraźnie rozdzielają satanizm od maleficium i niechętni są wrzucaniu obu tych zjawisk do jednego worka. Niezaprzeczalnym faktem jest jednak to, że maleficium było uprawiane. Korzenie tego procederu sięgają już starożytności — np. w starożytnym Rzymie ludzie zapisywali zaklęcia na ołowianych tabliczkach, poświęcali je demonom, a następnie przeciągali po nich paznokciami.

Ta forma guseł, zwana „defixio", była praktykowana na pewno, gdyż owe ołowiane tabliczki przetrwały do dnia dzisiejszego. O ile maleficium można by udowodnić (jest to w zasadzie tylko kwestia odrębności religijnych, ponieważ dla wyznawców z obrębu jednej religii, obrządki religii innej mogą wydawać się „pogańskimi czarami" — vide religie autochtonów afrykańskich kontra europejskie), o tyle niepodważalnych dowodów na istnienie praktyk satanistycznych w czasach słynnych polowań na czarownice nie ma. Zeznania te składali najczęściej torturowani przez św. INKWIZYCJĘ, a jak wiadomo, znajdując się w „żelaznej dziewicy" (copyright by Tomasz de Torquemada) można myśleć tylko o jednym — „ja chcę żyć!!!" a nie „nic nie powiem!!!"). Problem czarów pociąga oczywiście za sobą problem czarownic, ale o tym w następnym odcinku.

RPG Informacje

W tym miejscu chciałbym ustosunkować się do kilku listów nadesłanych przez czytelników. Są to głównie sygnały dotyczące odcinka o „Isharach". Tak więc po kolei — info dla Pawła Patyślaka. Faktycznie żaden z serii „Isharów" nie wygląda tak, jak na screenach zamieszczonych w tym artykule. Delikatnie mówiąc były one trochę „trafione", nie będziemy wnikać w to z czyjej winy, w każdym bądź razie należą się Czytelnikom małe przeprosiny i jasne jednoznaczne stwierdzenie — grafika w „Isharach" jest świetna, a w „Isharze III" wręcz boska, dlatego nie zniechęcajcie się do tych gierek tylko na podstawie shotów, umieszczonych w sławetnym „buraczanym" numerze. Faktem jest również to, że istnieje już specjalna edycja wszystkich „Isharów" w wydaniu na kości AGA. Gierki te bezproblemowo instalują się na HD oraz chodzą z dyskietek, w przeciwieństwie do pierwszego wydania „Ishara", które wykrzaczało się na mojej A1200 już na wstępie. Nie wiem z jakiego powodu masz problemy z „Ishar II i III", prawdę powiedziawszy nikt z grających w te gry znajomych mi ludzi, nie spotkał się z opisanym przez Ciebie zdarzeniem. Być może jest to tylko kwestia odpowiedniego podkręcenia obrazu (przycisk „H phase" w monitorach 1084/5 S, przesuwający wyświetlany obraz w lewo i prawo).

Info dla Marcina Żukowskiego. Dzięki za pochwałę kącika RPG. Nie wiem jednak czy Cię to ucieszy czy nie, ale jak zauważyłeś, w obecnej formie kącik ten jest bardziej ogólny i dotyczy właściwie zagadnień typu „w co i jak grać"? Postanowiliśmy, że dokładniejsze opisy do roiplejów będą ukazywały się w rubrykach „Ze rączkę", a nie w „Dla maniaków", gdyż byłoby to niepotrzebne dublowanie tematyczne różnych działów. Od poprzedniego numeru „Dla maniaków — RPG", stało się rubryką dla — rzeczywiście — maniaków tego gatunku gier (stąd np. RPG Strefa Mroku), jeśli nie podoba się Wam ta forma rubryki, albo macie inne ciekawsze tematy — piszcie i nie zniechęcajcie się tym, że odpowiedź na list nie ukazuje się od razu (słynny cykl wydawniczy) — ja czytam je natychmiast po ich dotarciu do redakcji.

Info dla Grzegorza Maculewicza z Łomży. Dzięki za konstruktywną krytykę do opisu „Isharów" — od razu się do niej ustosunkuję.

1. Faktem jest, że na spadek morale wpływa również przyjmowanie do drużyny nowych członków, ale zależy też, jakiej będą oni profesji. Mimo wszystko myślę nadal, że paladyn jest najlepszym rozwiązaniem; scholar umie co prawda rzucać czar „healing", ale jest na pewno dużo słabszym wojownikiem niż ów biały rycerz.

2. Zaskoczyłeś mnie bardzo opisem Twojej drużyny. Trzy zdecydowanie negatywne charaktery, dwa świętoszki i drużyna się nie rozpada! Mnie zdarzało się to niestety za każdym razem („Ishara II i III" przeszedłem trzy razy), gdy kompletowałem taki skład. Jak się jednak okazuje można i tak, pozostaje mi więc tylko namawiać Czytelników do eksperymentowania.

3. Faktycznie, w posługiwaniu się bronią dużą rolę odgrywa cecha constitution. Jednak nawet mając duże constitution, a mały level, jak sam zauważyłeś wojownik będzie mniej sprawnie obracał siekierką.

4. Proponowane przez Ciebie ustawienie drużyny jest co najmniej tak samo korzystne, jeśli nie korzystniejsze niż moje. Wygląda ono następująco:

padre sUIcIdE
01110
00100
00100

Rzeczywiście w ten sposób praktycznie całkowicie bezpieczna jest osoba w drugiej linii. Trzeba tu zaznaczyć, że praktycznie każde ustawienie typu trzy postaci z przodu (wojownicy) dwie z tyłu (magik, kleryk, uczony) jest ustawieniem optymalnym.

5. Przyznaję rację — nie wspomniałem o ważnych czarach, jak i o wielu innych ciekawostkach „Isharów". Gdy zakomunikowałem Bossowi, że artykuł o „Isharach" będzie na cztery strony, nie patrzyłem Mu w oczy, gdyż wiedziałem jakie sceny będą się w nich rozgrywać (pandemonium he, he). Rafał Belke prawie został zaskoczony moją bezczelnością i nie potrafił nic powiedzieć (choć wierzcie mi — nie jest prostą rzeczą zaskoczyć Rafała), a ja myślę sobie dzisiaj, że to było i tak bardzo mało i nie wyczerpało nawet w 70% tematu!

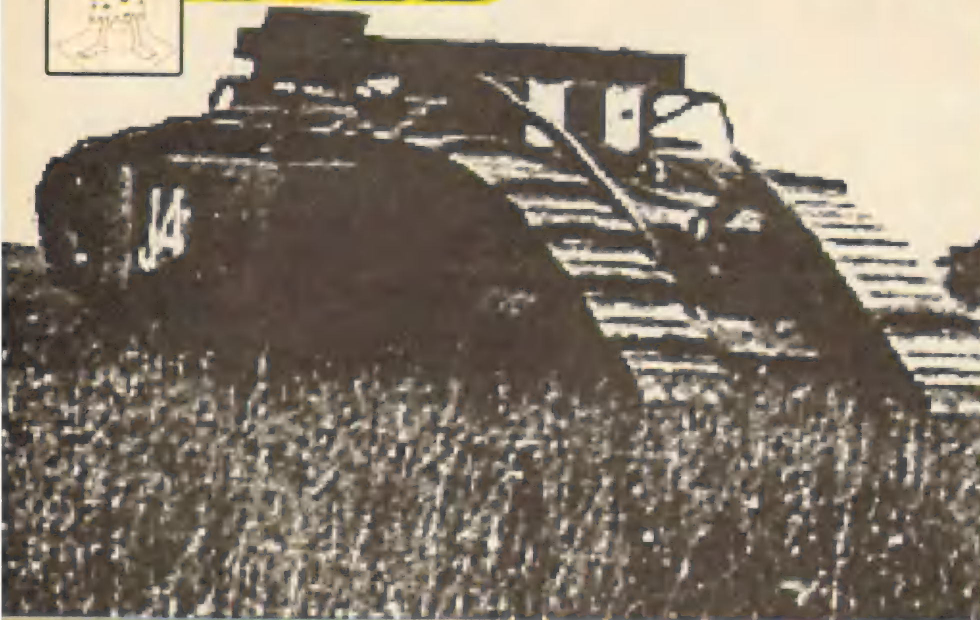


6. A propos „Abandoned Places 2". Miałem po kolei następujące maszynki: ZX Spectrum(na), A600 i teraz A1200 HD FAST i na żadnej z nich „AP2" nie turla się! Ostro ciupałem tylko w jedynkę, a dwójkę katowałem swego czasu u kumpla i z tego powodu nie mogłem się zbytnio nią nacieszyć. Tak więc info do Czytelników: jeśli znacie rozwiązanie, jak przejść w „AP2" z poziomu 1 na 2 (jeśli ktoś ma ochotę to i dalej) przysyłajcie je na adres redakcji z dopiskiem „RPG" lub „Suicide".

To by było na tyle, jeśli chodzi o dzisiejszy odcinek RPG. Jeszcze raz powtarzam: jeśli macie jakieś problemy z gierkami czy uwagi dotyczące zmienionej formy kącika RPG, ślijcie na adres redakcji listy z dopiskiem „Suicide", sprawa z telefonami skomplikowała się trochę, gdyż nie dysponuję ostatnimi czasy stałymi dniami, w których mógłbym odbierać telefony. Niemniej jednak dzwońcie ze swoimi problemami (nie traktować tego zbyt dosłownie). Wasze wyczyny będą odnotowane i przekazywane mojej skromnej personie. Kończąc dwarfim przysłowiem „Najlepszy ork to martwy ork" Wasz

padre sUICIDE





STRATEGIA cz. III

Czołem chłopcy i dziewczęta (jeśli takowe są)! Oto dzisiaj spotykamy się, jeśli pamięć mnie nie myli, a Naczelny nie okpił, po raz trzeci. Z tego powodu mam dla Was dobrą i złą wiadomość. Zacznę od dobrej — dziś przedstawiamy kolejne typy formacji zbrojnych, których to prezentację zakończymy w następnym numerze i przejdziemy niebawem do następnego działu naszego cyklu — Teoria i Praktyka Strategii (w skrócie TiPS — skąd my to znamy!), złą wiadomością zaś będzie dla Was to, że Naczelny (niech Allach go ochrania) pozwolił takiemu zakręconemu gościowi jak ja, produkować się jeszcze przez czas dłuższy na łamach tego zacnego periodyku. Macie więc do wyboru mNie lub... Mnie!! Prawdziwa demokracja!

Zaczynamy (a właściwie dokańczamy)...

W poprzednim odcinku przedstawiliśmy sobie, w dość ogólnym ujęciu, kilka typów formacji. Zapewne co lotniejsi (a tych jest zwyczajowo więcej) dostrzegli fakt opuszczenia przeze mnie trzech rodzajów broni — lotnictwa, marynarki wojennej i (z wojsk lądowych) broni pancernej. Oto poniżej umieszczam dokończenie tej listy rodzajów wojsk.

1) BROŃ PANCERNA (w tym również kawaleria)

Właściwie na umieszczenie tutaj tych dwóch rodzajów broni wielu z Was mogłoby się na mnie pogniewać. I to niesłusznie! Dlaczego? Już śpieszę wyjaśnić. Założenia użycia i formowania tzw. związków szybkich powstały już dawno, bądź co bądź w czasach starożytnych. Jedyne, co na przestrzeni wieków się zmieniło, to wyposażenie tychże formacji – przez to modyfikowana była doktryna ich użycia. Początkowo koni (a więc pierwszych „środków transportowych i walki") nie używano w wojnach w ogóle, bo nie było takiej potrzeby i nikt na taką koncepcję nie wpadł. Na przeszkodzie stawał fakt ceny biednego bydlątka i trudności w wyżywieniu większej liczby owych „pojazdów". Generalnie na koniu jeździł wódz i co znaczniejsi dowódcy (czasy bardzo odległe, jeszcze przed epoką Grecji czasów Homera). Potem stworzono wynalazek, który dziś określany jest mianem rydwanów bojowych, a my znamy go przecież doskonale z naszej UKOCHANEJ „Cywilizacji" (w tym momencie proszę WstaĆ!! i odmówić dziesięć zdrowasiek za tych wszystkich, którzy ową grę stworzyli). Było to urządzenie niezwykle proste (nie miało nawet osi, koła przytwierdzone były do boków wozu) i... całkiem skuteczne w walce. Na taki wozik wskakiwał (przepraszam historyków za wyrażenie) woźnica i tzw. obsługa stanowiska bojowego, czyli jeden żołnierz z oszczepem (potem to i mieczami ludziska się okładali). W zasadzie możecie zadać pytanie: a dlaczego konstruowano wozy, skoro same konie byłyby tańsze i mniej ludzi by do nich było potrzeba? Pytanie słuszne. Dlaczego? Ano spróbujcie wsiąść na dobrze namydlony konar jakiegoś pobliskiego drzewa (chłopcy niech uważają) i trzymając się jedną ręką, drugą wymachiwać we wszelkich kierunkach, dzierżąc w niej jakiegoś drąga o wadze circa 8 kilogramów – i bez przytrzymywania się nogami! Właśnie, jak który spadł na matkę ziemię, to wie, że utrzymanie się w tej pozycji jest praktycznie niemożliwe. A przecież koń jeszcze może sobie powierzgać i generalnie dość nami rzuca podczas uprawiania tzw. hippiki. Po prostu, do utrzymania się w siodle (a wówczas o takimś czymś nie słyszano) potrzebny jest pewien wynalazek ogólnie zwany strzemieniem (dla niezaawansowanych — to takie metalowe „ucho" dyndające na końcu skórzanego paska, mające ułatwić nam wsiadanie i UTRZYMANIE się w siodle). To właśnie przez ten instrument (a właściwie jego brak) niemożliwe było umiejscowienie człowieka na grzbiecie konia z zadaniem wzięcia udziału w walce. Po prostu, machając bronią, ów nieszczęśnik zsuwał się z bydlątka i generalnie mógł co najwyżej obserwować pole walki z płaszczyzny gruntu. Może jest to absurdalne (a ja sądzę, że jest), ale najpierw nasze praszczury wymyśliły drewniany pojazd bojowy, a później kawałek metalu służący do lepszego oparcia stóp jeźdźca.

Idźmy dalej... W związku z tym wynalazkiem niebawem zaczęto formować jazdę — oddziały, które poruszały się i walczyły na koniach (i nie tylko, wszak niejakiemu Hannibalowi towarzyszyły w wyprawie na Italię słonie, których używano jako „ruchomych platform" dla łuczników. Było to co prawda dopiero, a może już, w trzecim wieku przed Chrystusem, ale należy o tym wspomnieć). Były one uważane za elitę armii i prawie zawsze zasobność szkatuły władcy liczono według liczby posiadanych przez niego „konnych". Praktycznie do wynalezienia broni palnej ich wartość bojowa była najwyższa i zawsze jakaś szarża decydowała o losach bitew. W wieku dwudziestym ich znaczenie bardzo się zmniejszyło, choć prestiż pozostał. Właściwie grobem wojsk „konnych" była pierwsza wojna światowa – na polu walki przeoranym kilkunastoma transzejami i wybuchami pocisków artylerii, omiatanymi raz po raz seriami broni maszynowej nowoczesna jazda (zwana także kawalerią), nie mogła już wiele poradzić. Szybkość działania właściwie pozostała nie zmieniona od czasów Partów, ale wobec cekaemów nie miało to już znaczenia, jeszcze żaden jeździec nie wygrał z dobrze położoną serią broni maszynowej. Pozostały wspomnienia i... czołgi!

Tam, gdzie zginęła idea walki na koniach, powstała nowa, jeszcze bardziej interesująca koncepcja. We Francji jest taka rzeka (to nie jest cykl „500 zagadek geograficznych", ale jakoś to ująć trzeba), nad którą latem 1916 roku rozegrały się pamiętne sceny – oddziały niemieckie porzucały broń i wyrywały ile sił w nogach, a za nimi sunęły prawie majestatycznie metalowe pudła, plujące ogniem z dział i karabinów — czołgi. Tak oto nad Sommą (jak kto wcześniej zgadł, to może sobie pogratulować) narodziła się nowa siła — siła pancerza. Jej twórcami byli Anglicy i Francuzi, a owo cudeńko technologiczne otrzymało nazwę-kryptonim: TANK. Ponoć po to, aby Niemcy rozszyfrowywujący depesze alianckie nie wiedzieli o co chodzi. Parametry tego „maleństwa" nie były wcale super zadowalające. Sunęło toto z prędkością spacerującego SUICIDA (czyli niewiele szybciej niż przeciętny wizard po „kielonku"), było piekielnie głośne i często się psuło (prawie połowa wozów stanęła z powodu defektów). A więc można by rzec „ot po prostu jeszcze jedna fanaberia techników". Ale ta „fanaberia" miała niebawem zawojować Europę. Właściwy kształt (dosłownie) techniczny i (w przenośni) „instrukcję" użycia nadali temu wynalazkowi... Niemcy! Po prostu, przegrani wyciągnęli właściwsze wnioski z klęski niż zwycięzcy ze swej wojennej chwały. Dlaczego? Ponieważ Francuzi i Anglicy zarzucili koncepcję rozwoju wojsk pancernych, aż do wczesnych lat trzydziestych. Uważali, że taki konflikt się nie powtórzy i nie ma potrzeby tworzenia takich formacji. Poza tym Francja zdeprymowana liczbą inwalidów wojennych i rannych, wybudowała za namową swych generałów osławioną Linię Maginota i postanowiła ewentualne ataki Niemców odeprzeć właśnie dzięki temu systemowi umocnień. Ci durnie (przepraszam ewentualnych estetów, ale kiedy patrzę na nieudolność ludzką, to słowa same się mi cisną na usta) uważali, że Niemcy będą takimi idiotami, iż wykrwawią się na zasiekach, polach minowych i będą po „bohatersku" ginąć od francuskich pocisków niczym barany prowadzone na rzeź. Może trudno w to uwierzyć, ale to właśnie Francuz wypowiedział zdanie iż: „strona tkwiąca w fortyfikacjach przegrała bitwę nim zdołała ją przyjąć". Te słowa padły sto lat przed pierwszą wojną światową i wypowiedział je Napoleon. Francuzi nie wzięli ich zbytnio do serca. Efekt znamy, rok 1940 przyniósł temu narodowi największą klęskę w jego historii. Ale wracajmy do naszych metalowych „zabawek". Druga wojna światowa to praktycznie „wojna pancerna i powietrzna". Skojarzenie tych dwóch środków walki przyniosło Niemcom sukces w pierwszej fazie konfliktu. Potem alianci zarzucili faszystów „zabawkami" made in USA i ZSRR. Handel niemiecki nie wytrzymał, a główny sklepikarz popełnił harakiri. Po drugiej wojnie światowej wojska pancerne wykorzystywane były wszędzie tam, gdzie dwóch sąsiadów brało się za łby. XX-wieczna husaria, zbrojna w lance kalibru 120 i 130 milimetrów, jest największym potencjałem bojowym wojsk lądowych i tak zapewne pozostanie jeszcze długo.

2)LOTNICTWO

Właściwie powinienem tutaj rozpocząć od opisu, jaka to świetna maszynka i co dzięki niej zwojowały (dosłownie) poszczególne narody Europy (i nie tylko). Ale tym razem będzie inaczej. Inaczej, ponieważ poruszymy tutaj kwestię nie tylko samych samolotów, ale generalnie broni powietrznej. Wszak w dziedzinie wojskowości liczy się



nie tylko fakt samego przenoszenia broni w powietrzu i użycia jej z powietrza, ale również kwestia tego, co ją przenosi. A tutaj samolot wcale nie jest pierwszą konstrukcją na tym polu. Pierwsze były balony. Wynalazek braci Montgolfier dość opornie wchodził w użycie na polu wojskowym. Po prostu, z przyczyny posiadania małej, że tak powiem „wyporności", nie można było do niego wsadzić działa, ludzie z bronią palną i generalnie kwestia użycia prochu odpadała. Balony obrotnych braci napełniane były co prawda powietrzem, ale bardzo szybko przyjęły się konstrukcje wykorzystujące do napełniania powłok wodoru. Wiadomo że H + zapałka = martwa (i rozgnieciona o glebę) obsługa. Z tego też powodu początkowo używano balonów do obserwowania pola walki (w tej formie przetrwały do pierwszej wojny światowej). Niebawem zaczęto używać ich do... bombardowań. Tak, tak, pierwsze bombardowanie (co prawda z powodów pogodowych nieudane) odbyły balony austriackie w 1849 roku, a ich celem była Wenecja (też sobie cel wybrali?!). Balon pozostawał także w arsenale środków walki psychologicznej, po prostu na początku swego zastosowania wzbudzał popłoch w armii wroga. Właściwie koniec epoki balonów nastąpił po drugiej wojnie światowej. W trakcie tego konfliktu używano ich do ochrony przestrzeni powietrznej nad miastami i ważnymi punktami przemysłowymi. Wykorzystywano je w zespołach połączonych sieciami, tworząc tzw. balony zaporowe. W „cywilu" przestały być masowo używane po serii katastrof w 1937 roku sterowców (to takie balony z silnikami, dzięki którym pojazd nie jest zdany na kaprysy wiatrów) Zeppelina. Dziś używane są tylko w zawodach sportowych i pełnią funkcję ogromnych latających reklam.

A co z samolotem? Ten wynalazek ma swe korzenie już w XVIII stuleciu. Na ostateczne uformowanie pierwszych protoplastów współczesnych maszyn bojowych przyszło poczekać do początku naszego stulecia. W 1903 roku dwóch młodych zapaleńców konstruuje machinę cięższą od powietrza, mającą poruszać się dzięki zastosowaniu silnika i nieruchomych skrzydeł. 17 XII 1903 roku maszyna „Flyer" oderwała się od ziemi. Długość lotu nie była imponująca (kilkadziesiąt metrów, czas trwania kilkanaście sekund). Ale to był pierwszy skok. Nikt nie przypuszczał, że w 12 lat później w największej (wówczas) wojnie światowej zastosowane będą maszyny, których czas lotu trwać będzie kilka godzin i pułap wynosić będzie kilkaset metrów. Na nich to właśnie odbywać będą swe podniebne pojedynki bohaterowie nieba, ostatni rycerze, jak zwykło się mawiać o ludziach, takich jak v. Richthofen (Red Baron), Ball, Fonck czy Udet. Samolot zaczął zdobywać poważanie jako broń i konstrukcja zdolna wykonywać usługi pasażerskie. Owocem I w.ś. było odpowiednie rozwinięcie techniki. Lata międzywojenne to okres prawdziwego podboju nieba, pokonywania Atlantyku wśród chmur i budowania coraz doskonalszych maszyn. Rozwinęła się taktyka użycia samolotów na polu walki. Podzielono je według naznaczonych im zadań: na myśliwskie (zwalczanie maszyn wroga), bombowe (niszczenie wojsk i zaplecza nieprzyjaciela) oraz zwiadowcze (wykonywanie zdjęć i obserwacja linii frontu). Ten podział bardzo rzutował na parametry maszyn. Bombowce musiały mieć duży zasięg i ładowność, myśliwce dużą prędkość i zwrotność, a samoloty zwiadowcze odpowiednie „sloty" (ach, ten slang) na oprzyrządowanie. Zaczęto opracowywać odpowiednią taktykę użycia maszyn. Prekursorami „myślenia w powietrzu" byli wpierw ludzie określani mianem asów powietrznych. Potem zajęli się tymi zagadnieniami, oprócz pilotów, również sztabowcy i po trosze... producenci tych zabawek! Pierwszymi problemami, z jakimi zetknęli się konstruktorzy, były takie sprawy zapewnienia maszynie odpowiednich parametrów technicznych (ładowność, wytrzymałość, długość lotu). Na przykład do wielkich problemów maszyn wojskowych początkowego okresu I w.ś. zaliczyć można kwestię strzelania przez śmigło pracującego silnika. Dlaczego było ta takie palące? Otóż umieszczenie broni na górnym płacie psuło aerodynamikę maszyny (pojęcie to dopiero wtedy wchodziło w użycie), broń maszynowa często się zacinała i pilot chcąc ją odblokować musiałby wyjść na płat i mocować się z zamkiem (z punktu widzenia obserwatora niezwykle ciekawe, z punktu widzenia pilota bardzo nieciekawe). Kwestie tę rozstrzygnęło sprytne urządzenie, koncepcji pana Fokkera. Ale czas nieubłaganie leciał dalej. Do przeszłości można było zaliczyć takie sprawy, jak spór między pilotami a dowództwem o konieczności zabierania ze sobą spadochronów. Dowództwo (notabene francuskie) było temu przeciwne, motywując to kosztami spadochronu i tym, że pilot mając świadomość braku tego urządzenia będzie walczył z większą determinacją (interesująca koncepcja, ciekawe więc dlaczego dowództwo nie odcięło zaopatrzenia w żywność piechoty i nie powiedziało, że wróg ma jej pod dostatkiem, według tej logiki żołnierze powinni wręcz się palić do boju). Nadeszła nowa wojna, a z nią nowe problemy. Niemcy nadali lotnictwu ogromny priorytet w swej teorii walki i połączywszy siłę lądową pancernego zagonu z powietrzną artylerią, podbili prawie całą Europę (biszkopciarzy ocaliła Bozia, fundując im 40 kilometrów Kanału) i znaczną część „bratniego" ZSRR (a tych to „uratował" oczywiście papa Stalin i nadzwyczajna liczebność gatunku). Ta doktryna w prawie nie zmienionej formie istnieje do dziś. Samoloty tego okresu, to już broń wysoce wyspecjalizowana i odpowiednio skonstruowana. Bombowce na początku wojny mogły zabrać najwyżej 2 tony „pigułek", pod koniec zaś ponad 10. Ich prędkość także wzrosła z 250-300 km/h do prawie 600 km/h. Jeszcze większy skok odnotowały myśliwce (z jednego karabinu maszynowego 7,9 mm do działek 20 i 37 mm, prędkość 350-700 km/h). Wprowadzono nowe typy napędów (m.in. odrzutowy) i... kształtów. Maszyny te, to już zupełnie inne konstrukcje. Powstały także projekty nowych machin latających — helikopterów. To one pełnią dzisiaj rolę „Stukasów" z II w.ś. Ich zadaniem jest bezpośrednie wspieranie walczących wojsk. Samoloty pełniły wielokrotnie rolę kolumn zaopatrzeniowych (vide Stalingrad, Dien Bien Phu, Kha Sahn, Afganistan, Czeczenia).





Samolot jest w miarę „nową zabawką" i w tej dziedzinie konstruktorzy mają jeszcze wiele do powiedzenia. Osobiście będę z uwagą śledził rozwój helikopterów, jako nowej i bardzo obiecującej formy broni. Najprawdopodobniej samoloty staną się kluczową bronią w systemach zbrojnych współczesnych państw. Wielu zachodnich strategów mówi głośno o „latających czołgach", jako zupełnie nowej gatunkowo broni.

ŁĄCZNOŚĆ

Yeeaaah! (Dla tych co nie wiedzą co to znaczy wyjaśniam — okrzyk radochy wydany przez Jagda 50+2). Oto wreszcie rozpoczyna działalność dział korespondencyjny naszego klubiku. Dziś pierwsze answery Jagda na pytania i żądania ludu:

For Grzegorz Stodułka (Zabrze):

Dzięki Stary za wspaniały list i z tego miejsca muszę Cię niestety zasmucić, ponieważ Twoje obawy o mój stan psychiczny są nieco spóźnione. Mam już komplet dokumentów stwierdzających moją niepoczytalność. Szczerze mówiąc były one podstawą zatrudnienia mnie w tej firmie — szef, ou pardon, SZEF, spojrzawszy w nie wykrzyknął do mnie z ekstazą: synu! (Cieszę się, że nie dodał jaki synu). Co do propozycji:

1) O konkursach myślimy bardzo poważnie, ale brak sponsora skutecznie hamuje tę koncepcję. Właśnie wydałem bitwę kilku dystrybutorom softu, ale nieprzyjaciel okopał się i podciągam artylerię (a jak trzeba będzie, to i napalm cisnę). Zobaczymy!

2) Jasne, że będziemy poruszać kwestię innych konfliktów. Mam swoje typy, ale czekam na propozycje Czytelników. Vox populi, vox Dei (jak mawiał papa Stalin). Na razie pociągnę sporo teorii, ale równolegle będą publikowane moje przemyślenia na temat konkretnych gier (zaczynamy od „The Blue & The Gray").

3) W kwestii zwiększonego miejsca — jak będziemy mieli 64 strony, to rzucę się Szefowi do gardła i wydrę co się da (a jak nie da, to tchawicę!)

For Jan Świerzewicz (Mirosławiec)

Pańskie uwagi biorę sobie do serca i listę takich strateg-hitów na Amigę niebawem przedstawię na łamach Amiga Computer Studio. („History Line" jest świetne i osobiście także przepadam za tą gierką, ostatnio w moje ręce wpadł edytor poziomów do tej produkcji i „HL" przeżywa u mnie renesans).

For Grzegorz Maculewicz (Łomża) & Marcin Żukowski

W pewnej części zgadzam się z Pańskimi propozycjami. Nie ode mnie jednak zależy ilość miejsca na łamach. List Pański spowodował jednak interwencję u „góry" i już niebawem na oddzielnych stronach (może i nawet w tym numerze) pójdzie mój materiał o „The Blue & The Gray". Co do sposobu i ogólnikowości materiałów. Takie są na razie założenia „Strategii". Rozumiem, że ludzie zaawansowani znają już te wyrażenia i schematy działań. Nie chcę jednak z jednej skrajności popadać w drugą. Cóż z tego, że będę pisał o SdKfz 171, gdy tylko kilku ludzi będzie wiedziało, że to oznaczenie niemieckiej „Pantery". Nie o to chodzi. Otrzymałem także listy od ludzi, którzy zaczynają strategiczną edukację. Im na razie materiały klasy wykładów gen. Kozieja (najbardziej popularny chyba współczesny teoretyk wojskowości polskiej) bardziej mogą zaszkodzić niż pomóc. Dlatego z tego też miejsca apeluję o cierpliwość i odsyłam zainteresowanych do cyklu opisów gier strategicznych mojego autorstwa, który niebawem się zacznie. Dziękuje za wszelkie uwagi, a najbardziej za te krytyczne, dzięki nim możliwa będzie ewolucja tej rubryki.

Żegnając Się Z Wami
JAGD 52

TIPS & TRICKS

WSZYSTKIE GRY, Robert Sikorski
Wciśnij na raz [Ctrl], [LAmiga], [RAmiga] — niespodzianka!

BATTLE SHIPS, Robert Sikorski
Wciśnięcie [F5] podczas salwy komputera unieważnia jego ruch.

BENEFACTOR (CD32)
Kody:
LEVEL 1: 31QQR3PPQH
2. 3MQL4PSNQR
3. 3NQL2Q4JC5
4. 3NQLGQQLGQ
5. QBBIJB3HQ3
7. 3QQPMHNMJ2
8. 1QQDKDTGNG
9. 12Q2R3PDQH

BLACK CRYPT, Damian Małecki
Dane każdej postaci zapisane są na dysku GAMESAVE w zbiorach CHARACTERSA i CHARACTERSB, niedaleko za imieniem (FILE MASTER opcja FIND):

FIGHTER	BAJT 304
CLERIC	BAJT 1248
MAGIC USER	BAJT 2272
DRUID	BAJT 3476

NP. 01 00 00 00 08 08 0F 0F 0F 0F 0F
01 — POZIOM POSTACI (LEPIEJ NIE ZMIENIAĆ)
08 08 — ZDOLNOŚCI OBRONNE
0F — SIŁA
0F — INTELIGENCJA
0F — MĄDROŚĆ
0F — ZRĘCZNOŚĆ
0F — KONDYCJA
Najlepiej dać na 04 00 00 00 64 FF FA FA FA FA FA

BRIAN THE LION, Piotrek z Wałbrzycha
W czasie gry wciśnij [CapsLock]. Od tej pory klawisz [L] — 8 żyć, [K] — 999 kryształków, [J] — 9 roar, 9 speed, 9 jump, [H] — 9 rękawiczek.
Kody:
TjeLh5fU03
gKxtyRwdJY

HIRED GUNS, R2D2
Wpisanie hasła AMIGA w grze daje nieśmiertelność i możliwość gry w każdej lokacji kampanii.
Jeżeli brakuje Ci amunicji, żywności etc., to możesz cofnąć się do lokacji, w której już byłeś i przejść ją jeszcze raz, zbierając potrzebne Ci przedmioty. Warto jest wrócić do pierwszej lokacji (łatwo przejść, można zdobyć granaty, osłonę, teleport, mini-gun, trochę jedzenia). Warto jest także cofnąć się do lokacji z magazynem amunicji.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Darek Pasturczak
Kody:
2. NELSON
3. PATTIE
4. MRPLOW
5. MAGGIE

MANCHESTER UNITED
• Jeśli przegrywasz, uaktywnij drugiego gracza. Komputer przestaje grać drugą drużyną i możesz teraz wygrać.
• Kiedy bronisz karniaka, trzymaj fire i joy do góry — bronisz każdy strzał.
• Podczas gry wciśnij jednocześnie [Ctrl] i [Esc], a... przegrasz 5:0!

MR TOMATO, Darek Pasturczak
Przy końcu drugiego etapu jest studnia, cofnij się trochę i wskocz do niej, a znajdziesz ukryty etap. W 2. i 3. etapie jest dużo diamentów poukrywanych wysoko nad platformami.

PEG IT!, Ranger
Kody do leveli:

1. FIRST	26. ADDER
2. SECON	27. EYEZZ
3. THIRD	28. RHOND
4. FORFF	29. VALEE
5. FIFTH	30. AMMAA
6. SHIXX	31. GETIN
7. SEVAN	32. ABITT
8. EEEET	33. FEDDD
9. NEEEN	34. UPPPA
10. TEEAN	35. WIDIS
11. ULTAG	36. HEREE
12. DIREC	37. KODES
13. PORYY	38. LARKK
14. KAFEE	39. ARENT
15. BIRKE	40. YOUUU
16. BAZAA	41. WIVVV
17. PMAXI	42. RITIN
18. TEDDE	43. DEMMM
19. SHPEE	44. DOOON
20. JDEEE	45. GUNNA
21. LADDY	46. HAFTA
22. POPAT	47. BIEEE
23. VICAN	48. DAAAR
24. BOBBB	49. FFFUL
25. CCHUK	50. GAIME

POWERDRIVE, Darek Pasturczak
Podczas gry wciśnij [H], usłyszysz klakson.

SLAMTILT, R2D2
Gdy załadujesz grę, wpisz:
LONGPLAY — 5 kulek zamiast 3;
RADIOACTIVE — Zabawne kolory stołu, w recenzji gry w bieżącym numerze możecie podziwiać screen stołu Night Of The Demon po wpisaniu powyższego;
STONED — Kamienna piłka, dziwnie się zachowuje;
ARCADE ACTION — Gra w gierkę na panelu (dla każdego stołu inna);
SMILE — Uśmiechnięta piłka;
WIPEOUT — Czyści tabele rekordów;
Inne hasła powodujące wyświetlanie różnych napisów: BARRY, KLAUS, COW, KOTTEN, CHEAT, LIQUID, DANIEL, STEWART, IAIN, WHIPLASH

SPERIS LEGACY, Franklyn
Jeżeli chcesz zarobić sporo punków Experience, Gemów lub Bomb, możesz wyjść z aktualnej lokacji (np. wioska, jaskinie), aby po chwili do niej powrócić. We wszystkich otwartych wcześniej kuferkach znów będą wcześniej wymienione przedmioty. Warto także ścinać kwiatki. Pod niektórymi znajdują się pożyteczne przedmioty.

TEO, Darek Pasturczak
Kody:
4. LET US GO
7. SWAP D7
10. POWER PLAY
13. AMIGA RULEZ
16. PROFESOREK
19. BH 90210
22. LIFE IS EASY

WORKOHOLIC, Ranger
Wszystkie kody:

1. ABCD	26. Q2E5
2. ZBCX	27. Y1Z2
3. UO4G	28. N7O5
4. 7TR2	29. W45R
5. XZ4Y	30. DS29
6. W2E1	31. TYOS
7. ETNB	32. ABAB
8. UIGH	33. TOR7
9. DS54	34. U48R
10. XX11	35. FN78
11. TORE	36. U5IO
12. ET78	37. EDS9
13. HJ5K	38. VERY
14. D4G8	39. YR1W
15. EJ45	40. NM13
16. R8W9	41. X2C5
17. UI87	42. POI8
18. K4JL	43. QDB7
19. Y54E	44. IUY6
20. RZ12	45. 1N5H
21. XC2F	46. RETY
22. E5R1	47. P5O2
23. L74J	48. YN1D
24. ER47	49. CV54
25. HJ47	50. E5DF

NICK FALDO GOLF, Darek Pasturczak
Jeśli chcesz pograć na Marsie, to gdy pojawią się zdjęcia Nicka, wpisz MAJORTOM i wybierz Mars w opcjach.



LISTY

Powoli zbliża się lato, czas wakacji, upałów i padających pecetów. Na dodatek mam dobrą wiadomość: od numeru 5/96 stajemy się miesięcznikiem (no chyba, że dopadnie nas jakaś zaraza albo zła wróżka zamieni nasze Amigi w pralki automatyczne lub — nie daj Boże! — w pecety). Numer piąty ukaże się w lipcu.

Sprawy bieżące:

• Wszystkich, którzy prenumerują nasze pismo wraz z dyskietką, przepraszamy za opóźnienie przesyłek. Nie dostaliśmy na czas od grupy S.A.F. dema „ZŁOTEGO MEDALIONU", przez co nie mogliśmy skompletować zawartości dysku shareware. Mieliśmy do wyboru: albo poczekać i wysłać pismo, gdy tylko będziemy mieli gotowe dyski (co spowoduje falę fucków za opóźnienie przesyłki), albo wysłać pisma na czas, a dyskietki później (co zaowocuje falą fucków za brak dyskietki w przesyłce). Wybraliśmy to pierwsze wyjście.

• Przyszło sporo skarg na Suicide'a za bluzgi pod koniec SZKÓŁKI. W pełni się z Wami zgadzam, mi też się to nie podoba. Jak jeszcze kiedyś będzie szalał, powiedzcie mi, obudzi się z końską głową w łóżku.

• Dosłownie zasypaliście nas ankietami, wprawiając w osłupienie Szefostwo oraz redaktorów innych naszych pism — DZIĘKI!!! Jeszcze nie przetrawiliśmy tego ogromu danych, więc lista nagrodzonych szczęśliwców, a także wyniki ankiety ujrzycie w następnym numerze.

• Przyszło trochę plansz i sampli do „WORMS". Od razu zapowiadam: wywalam wszelkie sample z bluzgami i obrazki ze świństwami. Twórcy gry uważali, że takie „ozdobniki" nie są potrzebne i wszystkie oryginalne sample są „cenzuralne". Nie widzę powodu, by zmieniać ten stan.

• Jeszcze raz przypominam, że NIE ZWRACAMY PRZYSŁANYCH DO NAS DYSKIETEK, chyba że prześlecie nam kopertę zwrotną ze znaczkiem. Bardziej stałym korespondentom proponujemy przesyłanie koperty co dwa-trzy listy — dyski będziemy odsyłać hurtem.

Poczta przyniosła...

• NDOS/Hyper Tracks przysłał nam długaśny (ponad 23 kilo) list. Dzięki. Z wielu poruszonych w liście spraw wybrałem dwie, które mogą zainteresować wszystkich Czytelników. Po pierwsze, NDOS niepokoi się, że tekst o „ZŁOTYM MEDALIONIE" napisany przez członka grupy, która grę stworzyła, może być nieobiektywny. Pomijając fakt, że w pełni się zgadzam z opinią Franckeya, chciałbym zaznaczyć, że jest to dopiero informacja o powstającym projekcie. Gdy gra zostanie ukończona (i wydana, mam nadzieję) opublikujemy naszą, niezależną recenzję. Drugą sprawą jest nieścisłość w opisie do „SHADOW FIGHTERA". Otóż liczba postaci, którymi można grać, zależy od poziomu trudności gry — na hard można wybierać ze wszystkich rzędów. Tę erratkę przysłało nam jeszcze kilku Czytelników, co świadczy o Waszej czujności. Dziękujemy i przepraszamy.

• Po pierwszym artykule Franckeya odezwał się Ranger z małą polemiką. Ponieważ na stronie scenowej zabrakło miejsca, list przytaczamy (w całości) poniżej:

ABOUT SCENA

Z zaciekawieniem przeczytałem artykuł Frankey'a/S.A.F. traktujący Sceny, jednak autor popełnił w nim kilka gaf. Jako człowiek, któremu Scena obojętna nie jest, pragnąłbym sprostować co nieco.

1. Artykuły o scenie ukazywały się NIE TYLKO w C&A. Można je było znaleźć również w takich magazynach, jak: KEBAB, 64+4 & AMIGA, AMIGA MAGAZYN, AMIGOWIEC. Doskonale sobie zdaję sprawę z tego, iż Franckey może po prostu nie pamiętać czasów, gdy ukazywały się te dwa pierwsze magazyny, jednak powinien wspomnieć o tych pozostałych.

2. Na PC istnieje BARDZO rozwinięta scena, być może nie aż tak duża jak na Amidze, lecz „zaczątkami" nazwać jej z pewnością nie można. Ponadto scena PC jest o wiele większa niż na C64! W chwili obecnej scena C64 to już przeszłość, owszem istnieje, lecz cóż z tego...

3. Człowiek tworzący w Amosie NIE JEST koderem, jest on PROGRAMISTĄ. Programistą jest również każdy, kto używa języka innego niż assembler (np. C, Pascal). Koder tworzy w assemblerze, czyli — koduje, stąd też nazwa — KODER (ang. CODER).

4. Imprezy scenowe już dawno temu przestały być określane jako COPY PARTY. Obecnie KAŻDY scenowiec używa słowa PARTY, gdyż imprezy te z kopiowaniem (copy) mają niewiele wspólnego, a jeśli nawet, to dzieje się to w stopniu minimalnym, a samo kopiowanie z pewnością nie jest głównym celem takich imprez.

5. Wbrew temu co napisał Frankey — nie każdy liczący się magazyn posiada charty. Za to każdy polski, nowy i niezbyt liczący się na scenie magazyn posiada lub też chce posiadać charty. Na świecie istnieje całe mnóstwo magów, które chartów nie posiadają, a należą jednocześnie do elity magazynów.

6. Nie zawsze ten kto prowadzi charty przygotowuje VOTKI. Zazwyczaj zajmuje się tym GRAFIK, a w przypadku ansi-sheet (VOTKA w pliku tekstowym) Ansi-artist. Najczęściej charty prowadzi swapper, trudno więc od niego wymagać, aby tworzył design votek — jak już wspomniałem, wykonanie zleca się zazwyczaj grafikowi.

7. Fakt, powstają intra kontaktowe — należałoby jednak wspomnieć, iż takie intro jest zwane jako CONTACTRO. Zaś intra reklamujące BBS — BBStro.

Ponadto czytając tekst Frankey'a można dojść do wniosku, że jeśli grupa ma sekcje w innych krajach i na innych maszynach — jest lepsza od innych. Co jest całkowitą BZDURĄ!

Z pozdrowieniami: RANGER of Ladybird Design

• W numerze 1/96 IDAHON prosił o pomoc w grze „BLACK CRYPT". Odpowiedź nadeszła z grodu Kraka, a przysłał ją Paweł GUCIO. Oto ona:

RYT ŚMIERCI, z którym nie dajesz sobie rady, usuwa się za pomocą zwoju z czarem REMOVE GLYPH (zdejmij ryt), który znajduje się w alkowie (12,6,3) na POZIOMIE 3. Ten z kolei można spenetrować dopiero po zdobyciu MASKI POZWALAJĄCEJ WIDZIEĆ PRAWDĘ, a warunkiem tego jest przejście 4 poziomu. A piszesz, że i tutaj się zaciąłeś, więc cytuję... ..."Zbieram jeszcze po drodze klucz, otwieram drzwi na samej górze planszy, niszczę pole magiczne, naciskam przycisk (kwadracik odwrócony), wychodzę, naciskam drugi, przesuwający filar...". Wskakujesz szybko w przejście i trafiasz do korytarza z trzema otworami w podłodze. W miejscu o współrzędnych (18,22,4), patrząc na dół (S na kompasie) masz przed oczami ścianę, na której jest MAŁY PROSTOKĄTNY PRZYCISK usuwający te paskudne dziury. To właśnie jego nie mogłeś znaleźć.

UWAGA: Współrzędne umieszczone w nawiasach można uzyskać klikając myszką na SYMBOL BRACTWA WOJOWNIKA (znajduje się nad księgą zaklęć).

• Chciałbym uroczyście ogłosić, że otrzymaliśmy pierwszy list totalnie mieszający nas z błotem. Tym samym staliśmy się prawdziwym pismem komputerowym. Jest to coś w rodzaju chrztu bojowego — gdy byłem z wujem na wycieczce jachtem po Mazurach, zaczęto mnie traktować jak równego, dopiero gdy przez nieuwagę pierwszy raz dostałem bomem w czaszkę (stąd te kłopoty — Naczelny). Wracając do tematu: list nadszedł i ukazał nam prawdziwe oblicze naszego wszawego i brukowego pisma. Oddajmy jednak głos Tymkowi z Jeżyc: „Piszę do was po raz pierwszy (widząc, że dążycie do tragedii) i po raz ostatni (bo jesteście żałośni...). Jako Wasz brat — amigowiec — powiem szczerze co o was myślę". Tu następuje ocena poprzedniego numeru, z której wynika, że najlepsza z całego numeru jest okładka, MENU jest „słabo rozplanowane" i ma „nędzne kolory", nowości są „kiepawe", PRACA W TOKU jest nudna, a dział CD32 powinien prowadzić zawodowy dziennikarz (pod drzwiami redakcji koczowała ostatnio cała chmara zawodowych dziennikarzy chcących opisywać gry na CD32, aleśmy ich wygonili). Zaraz potem Tymek wytknął nam błędy w przeglądzie mordobić i tu akurat miał rację — natychmiast wystosowaliśmy do Dominika T. depeszę z żądaniem natychmiastowego spalenia się ze wstydu. Czytajmy dalej: „opisując takie g%!', jak „CRYSTAL DRAGON", naraziliście się mi i paru moim kumplom! A opis do „PERIHELIONA" był już zgoła rok temu w innych gazetach!". Poinformowany o tym Little Horror zmienił nazwisko i miejsce zamieszkania, teraz zbiera kasę na operację plastyczną. Jako najgorsze teksty w ACS Tymek jednoznacznie uznał cykl DLA MANIAKÓW, T+T według niego są żałosne, a w LISTACH powinny się ukazywać ciekawsze pytania czytelników. Tu apel do Czytelników: przysyłajcie ciekawsze pytania, bo narażamy się Tymkowi! Dalej: „CEDEKI — nie czytam takich bzdetów (bo pewnie nie masz, mistrzuniu, czytnika... — RB). UŻYTKI — nieinteresujące bzdety! Jak więcej takich bzdur będziecie drukować, to wyjdzie 100 stron srajtaśmy, a nie 64 ACS. SPRZĘT — jak wyżej". A publicystyka oczywiście nie nadaje się do czytania. Pora na ocenę trików do „WORMS": „co za g$&•! Podajecie to, co jest w oryginalnej instrukcji (bzdura — RB)! A tipsy są do d$%&! Macie tu prawdziwy trik...". Tu następuje triumfalny opis triku z wpisaniem TOTAL WORMAGE. Drogi Tymku, podany przez Ciebie trik jest PIERWSZYM, jaki wymieniam w rzeczonym artykule (ACS 3/96, strona 22, 10. linijka od góry). Twój super-hiper tips do „SHADOW FIGHTERA", który łaskawie nam zasyłasz w dalszej części listu, także ukazał się w recenzowanym przez Ciebie numerze (ACS 3/96, str. 32). Czy aby na pewno czytałeś naszą gazetkę, czy może tylko oglądałeś obrazki? Z innej beczki: nie napisałem, że w GAMBLERZE prawie nie ma gier, tylko, że prawie nie ma gier na Amigę. No nic, przewracamy stronę i naszym oczom ukazuje się dziesięciopunktowa ocena naszej działalności. Wynika z niej, że jesteśmy oszustami i amatorami, mamy nieciekawe artykuły, jesteśmy sztywniakami bez poczucia humoru i na liście pism Autora listu spadliśmy z drugiego miejsca na ostatnie. I już miałem się pociąć, a Jagd 52 już podsadzał Suicide'a, chcącego powiesić się na redakcyjnej lampie, gdy ktoś odczytał końcówkę listu: „Jak mnie wydrukujecie, to kupię wasz numer, no i przyślę porady, jak uratować wasze pismo!". Radości nie było końca! Jesteśmy uratowani! Wybacz Tymku, że nie wydrukowaliśmy Twojego listu w całości, ale sam rozumiesz, mało miejsca... Mamy nadzieję, że obszerne fragmenty starczą i z niecierpliwością czekamy na Twoje światłe rady.

Na koniec jeszcze jedna porcja humoru, tym razem z pirackiej instrukcji do „DOPUSA". Na uwagę zasługuje oryginalne nazewnictwo: są „Buttony" (zwane gdzieniegdzie „butonami") i „Menusy", niektóre opcje są ustawione „Defaultowo", a „użytkownicy z wprawną ręką" mogą uruchomić program za pomocą „DoubleCliku" (wielkie litery jak w oryginale). W komentarzu na temat szybkości wczytywania zawartości dyskietek czytamy, że „Amiga 1200 z systemem 3.0 zawiera plik Cashe, który natychmiast wyświetla aktualny stan dysku". W tej pseudoinstrukcji panuje jakiś niesamowity kult podwójnego kliknięcia. „DoubleClikiem" wybieramy napędy i urządzenia logiczne z banku DRIVES oraz funkcje podstawowe przycisków programu (z tą drobną różnicą, że w drugim przypadku „DoubleClik" musi zostać wykonany PRAWYM przyciskiem myszy!). Jeśli natomiast dany przycisk posiada drugą funkcję (ma „zagięty rożek"), tak oto wybieramy tę drugą funkcję: „Funkcja umieszczona w tle buttona musi najpierw zostać wyświetlona, a więc wciśnij na jej terenie prawy klawisz myszki, Button zmieni zawartość. Nie zwalniając przycisku (!! — RB), wykonaj DoubleClick (a jakże! — RB) lewym klawiszem myszki". Założę się, że gdyby OPUS wymagał tak karkołomnych sztuczek, nie miałby nawet jednej trzeciej obecnych użytkowników. Powoli dochodzę także do wniosku, że ta instrukcja to umyślna robota, mająca na celu sianie zamętu wśród nielegalnych użytkowników „OPUSA". Dobranoc.

■ **Rafał Belke**

CEDEKI

CDPL 1

Płytka „CDPL1" jest najmłodszym dzieckiem firmy Almathera. Jest to pierwszy kompakt, wyprodukowany z myślą o polskich użytkownikach (O NAS !!!)

Z pewną taką nieśmiałością sięgnąłem po ten krążek. Czy to będzie to, czego się spodziewałem? Czy nie zawiodę się na pierwszym polskim kompakcie? Te i inne pytania dręczyły mnie przez około 3 minuty (tyle czasu potrzebowałem na uruchomienie komputera i wystartowanie krążka). Niestety, jako użytkownik Amigi z systemem 1.3 bardzo się zawiodłem. Okazało się, że do wystartowania Workbencha potrzebuję dodatkową dyskietkę „bootującą" (pierwszy duuuży minus).

Po przebrnięciu przez te nieprzyjemności przystąpiłem do zabawy.

Na kompakcie znajduje się 585 MB danych (trochę brakuje do 650 MB — minusik). Po dłuższej zabawie z płytką postanowiłem nie opisywać danych osobno, lecz stworzyć ogólny zarys zawartości ważniejszych katalogów. Oto on:

• 1.3; 2.0; 3.0 — katalogi z Workbenchem dla poszczególnych systemów



• Adverts — katalog z reklamami

• Anim — katalog z animacjami, przysłanymi na konkurs Almathery oraz z animacjami z warszawskiego copy party – Intel Outside II

• Demo — katalog z programami demonstracyjnymi, przysłanymi na konkurs Almathery, zebranymi na różnych copy party oraz z innymi, zebranymi od różnych grup

• Dirwork — tu znajduje się bardzo dobry program do zarządzania plikami (public domain)

• Dnet — katalog z programami obsługującymi kabelek

• Fonts — katalog zawierający 171 spolszczonych czcionek

• Graphics — katalog z obrazkami przysłanymi na konkurs, zebranymi podczas różnych copy party oraz z obrazkami z galerii Amiga Magazin

• Gry — jak sama nazwa wskazuje, są tu zawarte gry (przysłane na konkurs oraz kilka innych, zagranicznych i polskich gier public domain)

• Guide — opis zawartości kompaktu w formie Amiga Guide

• Inne Pd — jest tu prawie wszystko (m.in. programy biznesowe, programy do obsługi CD-ROM-u, programy graficzne i wiele, wiele innych public domain lub shareware)

• Magazin — katalog z kilkoma magazynami dyskowymi, z dyskietkami shareware rozprowadzanymi przez Amiga Magazyn i (nie istniejący już) „C&A"

• Music — katalog z modułami muzycznymi, przysłanymi na konkurs i zebranymi na kilku copy party

• Network — katalog zawierający kilka programów do obsługi „kabelka" (m.in. DNet, ParNet, Sernet)

• Other — katalog z plikami, których nie dało się zakwalifikować do innych kategorii (różne różności, m.in. ascii art)

• People — katalog ze zdjęciami najsławniejszych użytkowników Amigi

• Twin — katalog, w którym umieszczony jest program TWIN EXPRESS. Pozwala on na wymianę plików między naszą kochaną Amisią, a podłączonym do Niej pecetem (błeeeeeeeeeee...)

• Utils — katalog zawierający szereg programów użytkowych (tych przysłanych na konkurs i innych, zebranych niezależnie). Ponadto znajdują się tu polskie locale do kilku popularnych programów (w tym do Workbencha).

• V Fonts — katalog zawierający szereg czcionek typu Compugraphics i wiele, wiele innych

Tak oto przedstawia się skrótowy opis zawartości krążka „CDPL1". Podsumowując, warto kupić ten kompakt. Zawiera on dużo przydatnych programów, które powinien mieć w swojej kolekcji każdy szanujący się Amigowiec. Do całkowitego zagospodarowania miejsca zostało jeszcze trochę megabajtów, na które można było nagrać więcej polskich magazynów dyskowych lub programów demonstracyjnych. Pomimo kilku niedociągnięć (start w systemie 1.3), płytka ta jest godna polecenia dla wszystkich posiadaczy CD-Rom-ów. Mam nadzieję, że znajdzie wśród Was wielu zwolenników.

■ Sebastian Dr.No Kaczmarczyk

TYTUŁ	CDPL 1
PRODUCENT	ALMATHERA PL
DYSTRYBUTOR	EXE tel. (0-71) 55-83-82
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	585 MB
BOOTOWALNY	TAK
CENA	50,00 zł
OCENA	8/10

AMINET 11

Firma Stefan Ossowskis Schatzruhe stara się stale uatrakcyjniać systematycznie wydawane przez siebie kompakty z serii Aminet. Na jedenastym krążku znajduje się kolejny (po „PageStreamie"), program komercyjny w pełnej wersji. Tym razem jest to mało popularny, ale całkiem dobry pakiet do obróbki grafiki 24-bitowej, „XiPaint 3.2". Sposobem obsługi i prezentacji danych (obrazki i brushe w osobnych, skalowalnych okienkach) zbliżony jest on nieco do bardziej znanego „Photogenicsa", stanowiąc dla niego sporą konkurencję, gdyż możliwościami raczej mu nie ustępuje. We wkładce do płyty znajduje się karta rejestracyjna, dzięki której można także zakupić najnowszą wersję „XiPainta — 4.0", po przystępnej cenie: 69 DM plus koszty przesyłki. WAŻNE! Należy koniecznie zajrzeć do pliku „ReadMe/LiesMich" – w drugim akapicie podany jest sposób ustawienia opcji Load/Multipic niezbędnej przy wczytywaniu innych niż IFF DEEP formatów obrazków.



Jako dobry materiał do eksperymentów z „XiPaintem" posłużyć mogą umieszczone w pix/map i pix/park mapy najróżniejszych rejonów świata (prócz Australii i Oceanii), plany miast oraz mapy parków narodowych USA. Jest ich prawie 700 sztuk i zajmują ok. 150 MB.

W katalogu game/demo warto odnotować obecność kolejnej wersji demonstracyjnej, bardzo rozbudowanej i nieźle dopracowanej graficznie (hires laced) gry strategicznej „Fields of Battle". Tu dostępna wersja jest nieco zubożona, a całą można nabyć już za 70 DM + koszty wysyłki. Również w tym katalogu znajdują się, wspominane już kiedyś w Amiga CS, alternatywne konwertery chunky2planar dla „Glooma Deluxe", skompilowane dla procesorów 68020 i 68040 oraz maszyn z kością Akiko. Dzięki nim szybkość gry wyraźnie wzrasta.

W demo/tp95 zgromadzono większość dem prezentowanych na ostatniej edycji The Party, m.in. zwycięską produkcję grupy CNCD — „Closer" i niespotykanej dotąd wielkości (prawie 80 MB) demo „DATAWORLD", zrealizowane przez WK-Artworks i Infect, na które składa się duża ilość animacji 3D, zapisanych w nowym, wydajnym i szybkim formacie YAFA. System animacji YAFA, którego „DATAWORLD" był tylko demonstracją, dostępny jest w sieci od początku maja (gfx/misc).

Wśród programów użytkowych warto zwrócić uwagę na nowsze wersje takich tytułów, jak: „Visage" i „SuperView" (oba w gfx/show), „MCX" (Multi Function Commodity) oraz „MCP" (Master Control Program) w util/cdity, kilku znanych antywirusów (util/virus), „ZXAM" — przystosowany dla procesora 68060 i „Frodo" (emulator C64) — oba w misc/emu oraz dla muzyków i nie tylko — „SFX 3.3" (mus/edit) i „DeliTracker" (mus/play). Wyróżnić też można przyjemny interfejs MUI do programu „PhotoCD 1.2" (gfx/show) oraz ciekawe narzędzie do zgrywania muzyki prosto z CD na twardy dysk — „ReadCDDA" (disk/cdrom).

Poza tym na najnowszym Aminecie znajduje się jak zwykle mnóstwo modułów, tu aż 164 MB oraz cała masa najróżniejszych, mniej lub bardziej, przydatnych programów, których nie sposób tu wymienić. Jak zawsze też trudno powstrzymać się przed jednoznacznym poleceniem Aminetu każdemu użytkownikowi Amigi.

■ Kamil Barczyński

TYTUŁ	AMINET 11
PRODUCENT	SCHATZRUHE'96
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. 066-366-115
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	643 MB spakowane
BOOTOWALNY	NIE
CENA	49,00 zł
OCENA	9/10

MEETING PEARLS III

To już trzecia edycja popularnej serii Meeting Pearls, wydawanej przez firmę Stefan Ossowski Schatzruhe. Tradycyjnie zawiera dobry kawałek softu, starannie dobranego i opisanego (wszystkie programy mają opisy po niemiecku, wiele po angielsku). Większość programów nie jest zarchiwizowana, więc można uruchamiać je bezpośrednio z krążka. Wspomnieć tu muszę o błędzie w pliku Click.me.first, tworzącym wszelkie przypisania dla oprogramowania zawartego na kompakcie. W celu ominięcia tej niedogodności należy, z katalogu MetaTool, przegrać do RAM-dysku zbiór konfiguracyjny (odpowiedni dla posiadanego systemu) i zmienić jego nazwę na „Metatool.prefs". Oczywiście instrukcja nic o tym fakcie nie wspomina.

Po uporaniu się z instalacją płytki, możemy zapoznać się z zawartym na niej oprogramowaniem. A więc do dzieła...

Na pierwszy ogień idzie katalog ANIM (40 MB). Możemy podziwiać (?) w nim wiele starych animacji i animowanych filmików (w tym kilka niejakiego Erica S.).

W katalogu ARC (10 MB) możemy natknąć się między innymi na archiwizery LhA, LZX, UnArj i PKAZip oraz packery — CrunchMania, Imploder, Stone Cracker, XPK i XFD. Warto wspomnieć o programiku LZXConv, służącym do konwersji archiwów LhA, LhArc, Arj, Zoo, Zip i innych na format LZX.

BENCH (1,6 MB) — zawiera programy testujące m.in. AIBB 6.5 i DiskSpeed.

W katalogu CDROM (4 MB) znajdują się m.in. sterowniki: AmiCDROM, ATAPI oraz IDEFix, ponadto kilka programów do odtwarzania muzyki z płyt CD (np. JukeBox, PlayCD).

COMM (22 MB) — programy komunikacyjne: AMosaic — przeglądarka stron WWW, Term 4.5 — dla modemiarzy, ProNET — pakiet do obsługi mini-sieci. DEBUG (5 MB) — programy kontrolujące pracę systemu: DOSTrace, SnoopDOS 3.0, IconTrace, Scout.



DEV (30 MB) — dla programistów, m.in. języki AmigaE 3.2 i Oberon.

DISK (13 MB) — programy do obsługi dysków: DiskSpare 3.0 i PFS 7.5 — nowe formaty zapisu dla AmigaDOS, StatRAM 3.0 — odporny na reset RAM-dysk, DPU 1.5, ReOrg 3.11, ABackup, DiskSalv2 i kopiarka dyskietek SuperDuper w wersji 3.1.

DTYPE (1,6 MB) — datatypes dla systemu 3.0, min: GIF, JPEG, TIFF, PNG, FONT, WAV, VOC.

EDU (8 MB) — programy edukacyjne.

GAME (9 MB) — gry PD, m.in.: ASokoban, STanks, DeluxePacman.

GFX (35 MB) — programy graficzne: Clouds, Dust, program do obróbki grafiki — ImageStudio 2.2, programy do odtwarzania animacji Flick i XAnim2 oraz wersja demo popularnego programu do ray-tracingu Maxon Cinema 4D 2.1 Pro + dane.

ICON (3,4 MB) — ikony i programy do ich tworzenia (IconDeluxe).

IMDB (39 MB) — wielka baza danych o filmach, aktorach, reżyserach, itp. MIDI (7 MB) dane i programy do obsługi MIDI, między innymi wersja demo świetnego sekwencera Bars&Pipes 2.5.

MODS (27 MB) — katalog pełen modułów zapisanych dodatkowo w standardzie XFD.

MUS (12 MB) - programy muzyczne i playery: DASModulePlayer, DeliTrackerII, EaglePlayer, Play16.

PIX (21 MB) — obrazki podzielone na katalogi: Fractals, Raytracing oraz StarTrek.

TCP (13 MB) — programy sieciowe, np. AmiTCP.

TEXT (60 MB) - różnego rodzaju teksty, np. AmigaFAQ i opisy amigowskich CD-ROM-ów.

UTIL (15 MB) — programy użytkowe: antywirusowe (VirusChecker 7.18), blankery, do obsługi plików (RO, Filer) oraz różnego rodzaju commodities itp. Całości dopełnia wersja demonstracyjna programu CD-Write (obsługa wirtualnego CD-ROM-u), MUI w wersji 2.3 oraz program do DTP — PasTex 1.4 i 400 kB tekstu na temat MC680x0.

Uff! To już koniec. Jak widać, nawet pobieżne przedstawienie zawartości tego krążka zajmuje trochę miejsca. Widać tu pewną logikę w doborze „repertuaru", czego nie można do końca powiedzieć o innych składankach CD. Na kompakcie zgrupowane jest to, co tygrysy lubią najbardziej. Nic dodać, nic ująć. Gorąco polecam i czekam na Meeting Pearls IV.

■ **Adam Bartniczak**

TYTUŁ	MEETING PEARLS III
PRODUCENT	OSSOWSKI SCHATZRUHE
DYSTRYBUTOR	EUREKA tel. 061-551-072 w.241
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	650 MB
BOOTOWALNY	NIE
CENA	33,00 zł
OCENA	9/10

EVERYBODY'S GIRLFRIEND



„Album ten jest zainspirowany i dedykowany Amidze oraz milionom amigowców na całym świecie, dla których Amiga jest „Przyjaciółką Każdego" — tak brzmi dedykacja na płycie „EVERYBODY'S GIRLFRIEND", podarowanej nam przez Davida Pleasance'a na targach WORLD OF AMIGA.

Na płytce nie ma ani grama danych komputerowych, sama muzyka. Grzeczniutki, brytyjski pop wydaje się na pierwszy rzut ucha bezpłciowy i nudny, ale po kilku przesłuchaniach można z niego co nie co wykrzesać. Mamy tu nastrojowe balladki z wolnym, wyraźnie zaznaczonym rytmem (żeby towarzystwo tańczące nie miało żadnych wątpliwości), trochę dynamicznych kawałków (w kilku miejscach można trafić na całkiem niezłe solo gitarowe), a także wycieczki: „GET IN QUICK" jest z lekka nasączone muzyką meksykańską, „EVERYBODY'S GIRLFRIEND BLUES" to klasyczny bluesik, a pod tytułem „PARA MI AMIGA" kryje się wspaniałe flamenco zagrane przez samego Davida Pleasance'a.



Teksty na płycie opowiadają głównie o więzi uczuciowej z ukochaną osobą: miłości, przywiązaniu, czasem niepokoju. I tak odebrałby tę płytę „nie będący w temacie" słuchacz. W rzeczywistości adorowaną przez muzyków przyjaciółką jest... Brawo, wygrałeś odkurzacz, właśnie Amiga. Słowa piosenek są odbiciem burzliwych perypetii Amigi. W „I DON'T WANT TO LOSE YOU" mamy niepokój o dalsze losy „przyjaciółki" po bankructwie COMMODORE, „DON'T LET ME FALL (FROM GRACE)" jest wołaniem o pomoc Amidze, „PRISONER OF PASSION" mówi, że nie tak łatwo rozstać się z tym komputerem, a „EVERYBODY'S GIRLFRIEND BLUES" w dość rubaszny sposób opowiada o Amidze. Nawet utwory instrumentalne na tej płycie są mocno „ideowe": wspomniane już „PARA MI AMIGA" jest dedykowane ojcu Amigi, Jayowi Minerowi, a „INFINITY" i „FIESTA AFTER SIESTA" mają wyrażać radość po ocknięciu się Amigi z rocznego snu (ciekawe jaka piosenka powstanie po przygodzie z VISCORPEM).

Trochę niefortunnie na sam koniec zostawiłem przedstawienie twórców płyty. Trzon zespołu stanowią: Richard Knox (wokal, chórki, klawisze, gitary, programowanie), Ed Fermor (klawisze, gitary, programowanie) i Lisa Donoghue (chórki). W kilku utworach zaśpiewała Angie Brown. Większość utworów na płycie jest autorstwa spółki Fermor/Knox. Oprócz tego płytę wspomagało instrumentalnie i wokalnie jeszcze kilkoro ludzi, m.in. David Pleasance, który skomponował utwór „PRISONER OF PASSION" (w którym notabene na gitarze zagrał jego syn, Marcel) oraz stworzył i zagrał solo „PARA MI AMIGA".

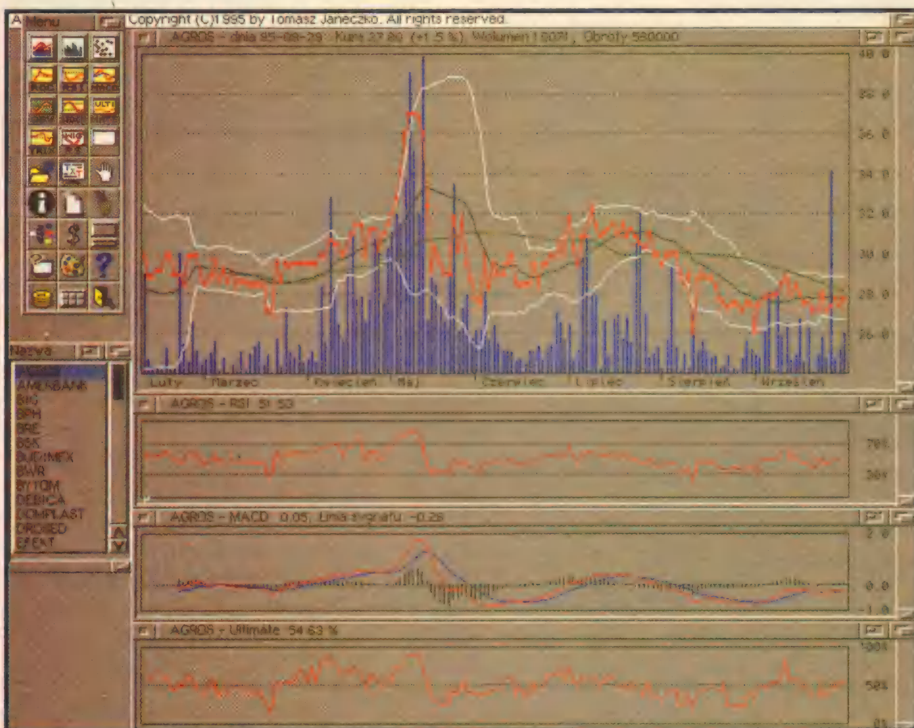
Jak zatem traktować tę płytę? Jako jeszcze jedną porcję prostej, utrzymanej na przyzwoitym poziomie muzyczki? A może jako ideowy pomnik na cześć Amigi, który każdy jej fan powinien mieć w domu? Nie jestem fanatykiem bałwochwalczo wpatrzonym w swoją Amigę, więc wybieram pierwszy wariant. A Ty zdecyduj sam.

■ **Rafał Belke**

TYTUŁ	EVERYBODY'S GIRLFRIEND
PRODUCENT	TANGENT MUSIC DESIGN'95
KRĄŻKI	1
ILOŚĆ DANYCH	61 MIN.
BOOTOWALNY	NIE
OCENA	7/10

AMIGA NA GIEŁDZIE

Kiedy kilka lat temu założone zostały takie instytucje, jak Giełda Papierów Wartościowych w Warszawie i Komisja Papierów Wartościowych, zapragnąłem trochę poinwestować, licząc oczywiście na DUŻY zarobek. Był jednak jeden kłopot. W tamtych czasach nie miałem zielonego pojęcia o giełdzie, moje informacje ograniczały się do tego, że coś się kupuje, coś się sprzedaje i można zarobić. Perspektywa dość wesoła, jednak z moimi wiadomościami nie można było daleko zajść. Postanowiłem kupić odpowiednią literaturę. Wtedy nie było jeszcze takich książek, jak „Zrozumieć giełdę". Na rynku były wyłącznie książki w obcych językach. W niedługim czasie, po przeczytaniu kilku z nich, doszedłem do wniosku, że inwestowanie na giełdzie to strasznie żmudna praca. Kilogramy rysunków, tony obliczeń; to nie dla mnie. Chciałem do tego zaprzęgnąć komputer. Dysponowałem w tamtym czasie Amigą i IBM-em. Jednak nie trawiłem systemu na PC (DOS toporny, WINDOWS wolny), szukałem programu na Amigę. Niestety, nie było. Na PC też nie, nikt o tym nie słyszał. Minął jakiś czas i pojawił się polski program na PC do wspomagania inwestycji na giełdzie. Nie zdecydowałem się na niego, program był pod dosem, a ja przy Amidze nie trawiłem już takich spraw.



Minęły czasy kiedy szalała hossa w roku 1993/94, kiedy to kupno dowolnego „papieru wartościowego" w 99% dawało nam pewność zysku, zapomniałem o giełdzie i przestałem się nią interesować. Jakiś czas temu dowiedziałem się jednak o „PEG-u", czyli o „Programie Eksperta Giełdowego" wtedy jeszcze w wersji 1.0. Długo zastanawiałem się nad jego kupnem, aż wreszcie, jakiś miesiąc temu, zakupiłem go w wersji 2.0 (jak się potem dowiedziałem jest już wersja 2.4). Pracuję już na nim od jakiegoś czasu i muszę przyznać, że jest dość ciekawym programem. Do tego czasu wydawało mi się, że na rynku oprócz „PEG-a" nie ma innych programów do wspomagania inwestowania, aż wreszcie... Kilka dni temu z Internetu ściągnąłem program pod nazwą „Ami Broker" w wersji 1.1. Teraz testuję oba te programy i postaram się tu, na łamach pisma, przedstawić oba, aby Ci, którzy jeszcze się nie zdecydowali, mogli podjąć właściwą decyzję.

START

No cóż, to będzie trudne porównanie. „PEG" rozprowadzany jest przez łódzką firmę ARt Line Soft w dość estetycznym pudełku z instrukcją obsługi i firmową dyskietką z samym programem. „Ami Broker" („AB") jest rozprowadzany, jak do tej pory, tylko w sieci Internet, napisany przez pana Tomasza Janeczko. Jak łatwo się domyślić – bez pudełka, z instrukcją w formacie AmigaGuide i txt.

START

„PEG" wymaga Amigi z systemem minimum 1.3, a więc będzie chodził na A500 bez dysku twardego z minimum 1 MB pamięci (na dysku dostarczone są dwie wersje: dla systemu 1.3 i 3.0). „AB" wymaga niestety systemu 2.04, co uniemożliwia „odpalenie" programu na A500 bez nowego Kickstartu. Oba programy mają dołączony instaler, który umożliwia zainstalowanie programu na dysku twardym lub na dyskietkach. Chociaż każdy z nich będzie działać ze stacji dysków, to jednak w obu przypadkach zalecane jest posiadanie twardego dysku, który notabene jest już nieodzownym gadżetem w dzisiejszych czasach.

Instaler od „PEG-a" sprawił mi na początku trochę kłopotu, ale w ostatecznym rozrachunku tak jeden, jak i drugi działają poprawnie.

DZIAŁANIE

„PEG". Używanie go nie sprawiło mi większego kłopotu. Bardzo przejrzyście ustawione opcje, pogrupowane w trzech rodzajach menu. Brak zbędnych dodatków i bardzo czytelna tabela z kursami papierów. Możliwość importu danych z telegazety – działa bezproblemowo. W trakcie użytkowania udało mi się natknąć na jeden tylko błąd, który jednak rzadko występuje, otóż kiedy program będzie próbował nagrać jakiekolwiek dane na wadliwy nośnik i wystąpi błąd, program bez żadnego uprzedzenia wyjdzie i powróci do systemu. Jednak jak wiemy tak ważne dane trzyma się na dobrej klasy nośnikach, poza tym wierzę, że już każdy z nas dysponuje twardym dyskiem. W „PEG-u" jest dość dużo wykresów i wskaźników: od zwykłego wykresu słupkowego (którego „AB" nie posiada), poprzez MACD (oscylator średnich kursu), aż do wstęgi Bolingera czy indeksu siły relatywnej (RSI). W „PEG-u" występuje także wykres nazwany RYZYKO/DOCHÓD, który niestety u mnie na Amidze 4000 nie chciał działać poprawnie, jednak innym działa bez kłopotu – sprawdzałem. Bardzo ciekawą i ważną opcją w „PEG-u" jest wydruk na drukarkę czy „wydruk" do pliku. Opcja ta umożliwi nam analizę kursów poza domem, w trasie i wszędzie tam, gdzie mamy chwile na zastanowienie się, bo trzeba pamiętać, że oba programy mają nam tylko pomóc w decyzji, a nie wykonać za nas ruch. Ciekawą opcją jest też pakowanie dokumentów „PEG-a", umożliwia to i ułatwia pracę na dyskietkach. W „PEG-u" występuje jeszcze jedna niespotykana opcja, mamy mianowicie możliwość tworzenia tzw. formacji. Formacje to pewne powtarzające się układy geometryczne, ukształtowane przez linię kursu. Identyfikacja i wyodrębnienie tych form pozwoli nam na przewidywanie z określonym prawdopodobieństwem, większym lub mniejszym, przebiegu zdarzeń w przyszłości. W „PEG-u" wyróżniamy dwa rodzaje formacji – wskazujące na zmianę trendu i wskazujące na kontynuację trendu. Pragnę jeszcze zaznaczyć, że „PEG" jest napisany w AMOSIE, co bynajmniej nie ujmuje mu nic z jego użyteczności, lecz dyskwalifikuje w oczach osób korzystających z monitorów np. VGA; na nich „PEG" nie będzie działał, ponieważ jak wiemy, aplikacje AMOS-owe nie promują się, czyli nie potrafią dostosować się do rozdzielczości i charakterystyk ekranu.

„Ami Broker". Program napisany pod system Amigi, bez problemu chodzi w okienkach i multitaskingu („PEG" również chodzi w multitaskingu, choć trochę gorzej). Screen „AB" jest dość czytelny, chociaż na ekranie występują wszystkie dane i opcje naraz, co trochę rozprasza pracującego, choć czasami może być bardzo przydatne – uzależnione jest to przede wszystkim od umiejętności użytkownika i stopnia jego zaawansowania. Pierwsze co rzuca się w oczy, to jest niesamowita szybkość programu, wszystkie obliczenia wykonują się w niespełna jedną sekundę. Jest on także bardzo elastyczny, mamy możliwość ustawienia preferencji ekranu, kolorów, wielkości okien, które notabene mogą automatycznie dostosowywać swoją wielkość do wolnej przestrzeni na ekranie, możliwość importowania kursów z plików (jest także możliwość wprowadzania ręcznego lub import z telegazety) w standardzie KING (pliki w tym standardzie są ogólnie dostępne w sieci Internet), co daje nam w zasadzie pełną kontrolę nad programem. Program daje nam możliwość oglądania wielu wykresów, podobnie jak w

„PEG-u"; mimo że nie ma wykresu słupkowego, dysponujemy kilkoma innymi, mniej lub bardziej użytecznymi. Niestety programowi brakuje bardzo przydatnej opcji jaką jest wydruk. Nie ma możliwości wyprowadzenia wykresów na drukarkę, mamy za to możliwość prowadzenia portfela (choć nam to nie rekompensuje wydruków). Opcja portfela pozwala na bezpośrednie kontrolowanie naszych zarobków lub strat, poprzez wprowadzanie do niego każdego zakupu i sprzedaży. Podczas użytkowania „AB", „udało" mi się powiesić go jeden jedyny raz (za to bardzo skutecznie), w innych przypadkach program zachowywał się w 100% poprawnie.

UWAGI OGÓLNE

Jak już wspomniałem, program „PEG" jest rozprowadzany przez łódzką firmę Art Line Soft, jak łatwo się domyślić produkt ten jest w pełni komercyjny, nie wolno go kopiować, ani rozpowszechniać w jakikolwiek sposób. Koszt „PEG-a", około 450 tys. starych złotych (zależy od miejsca zakupu) wydaje mi się niezbyt wygórowany, zwłaszcza że można przy tym liczyć na wszelkiego rodzaju pomoce telefoniczne, czy listowne, a także przyszłościowy support programu.

„AmiBroker" rozprowadzany jest tylko i wyłącznie w Internecie, jest programem shareware'owym, wersja niezarejestrowana nie ma możliwości nagrywania danych na dysk. Program możemy rozpowszechniać i kopiować, do czasu kiedy nie dostaniemy swojej osobistej kopii, kopię tę traktować powinniśmy w ten sam sposób co „PEG-a". Ponieważ „AB" pisany jest przez prywatną osobę, nie wiem czy można na nią liczyć, jeśli chodzi o pełną pomoc lub nowsze wersje, choć nie twierdzę, że tak może być; może się nawet okazać, że będzie jeszcze lepiej. Koszt programu to, na razie, 100 tysięcy starych złotych, czyli 10 zł nowych (choć autor zaznacza, że kwota ta może ulec zmianie).

Oba programy warte są swojej ceny. „AB" jest blisko 5 razy tańszy, lecz pamiętajmy, że brak mu kilku opcji i pisany jest przez jedną osobę, która nie jest zobowiązana do kontynuowania pracy nad programem w przyszłości, choć nie twierdzę, że nie będzie tego robić. Jeszcze jedną wadą dla niektórych może być to, że „AB" jest pisany pod system 2.04, a więc nie będzie działał np. na „małych" Amigach. „PEG" jest komercyjny i droższy, jest jednak programem bardziej przejrzystym dla początkujących i trzeba pamiętać, że możemy liczyć na każdą pomoc ze strony jego autorów. Działa na każdej Amidze, co stawia go w tej kwestii wyżej niż „AB".

NA KONIEC

Jak widać trudno wyrokować, który z programów jest lepszy, w jakiś sposób oba się uzupełniają. Ja osobiście, jak już wspomniałem, kupiłem „PEG-a" i mam także zamiar kupić „AmiBrokera". Co jednak będzie później, pokaże czas. Ciekawy jestem, który z programów wyjdzie na prowadzenie.

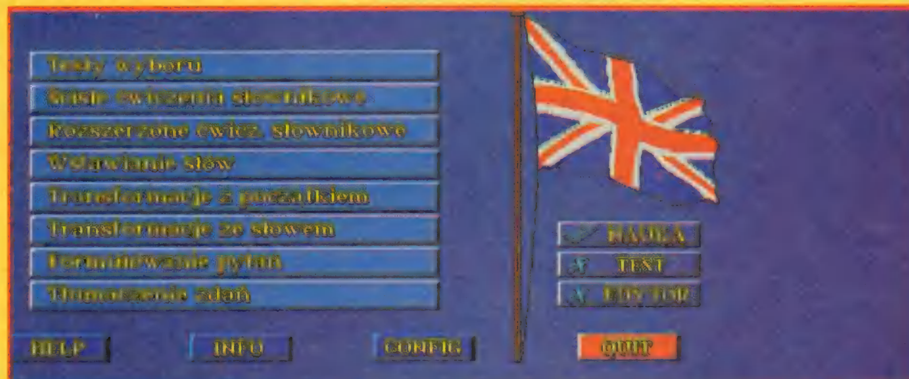
■ **Sebastian (Seb McKeln) Strelch**

TYTUŁ	PEG
PRODUCENT	ART LINE SOFT
GATUNEK	PROGRAM GIEŁDOWY
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
CENA	45,00 zł

TYTUŁ	AMIBROKER
AUTOR	TOMASZ JANECZKO
GATUNEK	PROGRAM GIEŁDOWY
DYSKI	1
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS, Kick 2.04
CENA	10,00 zł

ETEACHER

Od firm Bilang Software & Nahlik Soft otrzymaliśmy do przetestowania program „Eteacher", który zgodnie z tym, co sugeruje nazwa, ma pełnić rolę nauczyciela języka angielskiego. „Eteacher" wydany jest w środnioeuropejskim standardzie, tzn. ładne opakowanie oraz trochę surowa, czarno-biała, ale za to bardzo rzeczowa i w pełni wyczerpująca temat instrukcja. Program ma bardzo kulturalny instalator, który wykorzystaliśmy natychmiast po włożeniu dysku do stacji. Po odpaleniu programu z twardziela od razu rzuca się w oczy długi czas ładowania programu — jest on nawet trochę dłuższy niż podczas wgrywania z dyskietek! Sam „Eteacher" prezentuje się dość przyzwoicie: poprawny interface, sprawnie działający system Help, możliwość wyboru kilku różnych (bardzo dobrych zresztą) muzyczek. Choć jest to może nasze subiektywne odczucie — paleta barw użyta w programie jest trochę za monotonna i może zmęczyć potencjalnego użytkownika przy intensywnym kilkugodzinnym korzystaniu z programu. W ogóle grafika, lekko mówiąc, jest dość toporna, można oczywiście powiedzieć, że zbytnio czepiamy się, bo w końcu celem użytkowania programu tego typu jest poduczenie się języka angielskiego, a nie przeżywanie wielkich doznań estetycznych. Niemniej jednak zdecydowanie obstajemy przy twierdzeniu, że jakieś przyjemne tekstury zamiast jednakowych, monotonnych, szarych teł znacznie umiliłyby czas nie tak miłej przecież edukacji. Pora przejść do zawartości merytorycznej programu, która trzeba przyznać, jest naprawdę przyzwoita. Do wyboru mamy następujące zestawy ćwiczeń: testy wyboru, ścisłe ćwiczenia słownikowe, rozszerzone ćwiczenia słownikowe, uzupełnianie zdań, transformacja zdań z początkiem, transformacja zdań ze słowem, formułowanie pytań oraz tłumaczenie zdań. Nie będziemy tu opisywać dokładnie, co oznacza dany typ zadania, gdyż jest to bardzo dobrze wykonane w instrukcji. Możliwości trybu pracy z „Eteacherem" są trzy: nauka (możemy popełniać bezkarnie błędy), test (nasze wyczyny będą oceniane przez program) oraz edycja (możemy tworzyć własne ćwiczenia). Dość atrakcyjnie przedstawia się możliwość edycji — możemy tworzyć swoje zbiory w obrębie wyżej wymienionych typów zadań. Dodatkowo do nowo utworzonych ćwiczeń można dodawać własne opisy i tzw. Hinty, czyli wskazówki zarówno w języku polskim, jak i angielskim. W momencie gdy uznamy, że potrafimy już rozwalić trochę zadań i chcilibyśmy trochę trudniej — nic prostszego, „Eteacher" zawiera bowiem zadania o trzech stopniach trudności. W samym programie merytorycznych wpadek jest stosunkowo niewiele. Są one najczęściej spowodowane algorytmicznym, a nie inteligentnym interpretowaniem odpowiedzi ucznia — jest to jednak cecha wszystkich programów tego typu. Gdyby chcieć zawrzeć wszystkie możliwe poprawne odpowiedzi do tłumaczenia jednego słówka, to nasza maszynka musiałaby mieć CD-ROM, 10 MB RAM oraz inteligent.device montowany standardowo w katalogu Devs. I tak np. rzecz ma się z przymiotnikiem „jasny" — poprawne odpowiedzi to „bright", „clear" czy „light", natomiast program uznaje tylko i wyłącznie tą pierwszą. „Błędy" tego typu występują na szczęście tylko w ćwiczeniach słownikowych. Pozostałe typy zadań przyjmują nawet do sześciu poprawnych odpowiedzi! W instrukcji doczytaliśmy się, że program ma bardzo rygorystyczne wymagania odnośnie odpowiedzi i „czepia" się nawet w momencie, gdy połkniemy kropkę na końcu zdania. Widać tu jednak pewną niekonsekwencję autorów programu — „Eteacher" surowo karze za brak kropki czy przecinka, ale przepuszcza imiona pisane z małej litery! Ogólnie trzeba jednak powiedzieć, że program pod względem merytorycznym jest dopracowany nie najgorzej, a powyższe „kiksy", to standard wśród nawet najlepszych i ogólnie uznanych programów (choć tam jest owych wpadek na pewno dużo mniej).



Podsumowując – „Eteacher" to kawałek solidnie wykonanej roboty i jeśli zastosujemy się do tego co zostało napisane w punkcie instrukcji „Uwagi metodyczne", możemy z czystym sumieniem powiedzieć, że program w pełni spełnił nasze oczekiwania i tym samym polecamy go wszystkim pragnącym powiększać swe umiejętności lingwistyczne.

■ **SUICIDE & JAGD52**

TYTUŁ	ETEACHER
PRODUCENT	NAHLIK SOFT
DYSTRYBUTOR	BILANG SOFTWARE & NAHLIK SOFT
DYSKI	2
HD	TAK
WYMAGANIA	ECS
OCENA	8/10

SCENA cz.2

CZYLI WYŻSZA SZKOŁA JAZDY



W ostatnim numerze ACS miałeś okazję zapoznać się z dość pokaźnym artykułem, wyjaśniającym czym jest scena. Być może przez czas, jaki upłynął do wydania tego numeru, nabrałeś ochoty na należenie do grona scenowców. Jednak przeglądając ostatni artykuł nie znalazłeś żadnych konkretów o tym, jak tego dokonać. Chcąc spełnić Twoje oczekiwania, napisałem właśnie ten tekst. Zanim przejdę do meritum sprawy, powiem tylko, że nie będę tracił miejsca na wyjaśnianie subkulturowych pojęć, które w miarę dokładnie opisałem w poprzednim numerze. Jeżeli więc znajdziesz słówko, które jest Ci obce, poszukaj wyjaśnienia w ACS 3/96.

Pierwszym krokiem, jaki już pewnie masz za sobą, to wybranie pseuda. Po wielu godzinach wertowania słowników łacińskich, mitologicznych i innych, masz już swoją ksywkę. Samo pseudo to sprawa osobista. Postaraj wybrać sobie coś oryginalnego, choć nie za bardzo długiego i skomplikowanego. Pamiętaj, że jeżeli przez przypadek nazwiesz się tak, jak ktoś już znany, musisz to zmienić. Bardzo rzadko spotyka się ludzi o takich samych pseudonimach. Jeżeli nazwiesz się tak, jak ktoś znany, to najprawdopodobniej szybko zostanie Ci na ten fakt zwrócona uwaga. Dobrze jest zrobić jakąś przeróbkę swojego podwórkowego przezwiska, być może łatwiej będzie Ci się z tym utożsamić niż ze sztucznie wybranym greckim herosem. A więc sprawę pseudonimu masz już za sobą.

Zaraz po 'ochrzczeniu się' przychodzi czas na wybranie funkcji. Przyglądasz się wypisanym funkcjom i... mogę się założyć, że Twój wybór padł na swapera. Wydaje się to całkiem proste, nic ten gościu nie musi umieć, wystarczy pisać listy. I w tym momencie szczerze odradzam to posunięcie. W tej chwili na scenie, jak grzyby po deszczu, 'rodzą się' nowi swaperzy, którzy wcale nie są przyjmowani z otwartymi rękami. Dlaczego? Odpowiedź jest prosta – bo nie mają oni nic do zaoferowania i są pasożytami. Celem każdego takiego pseudo-swapera jest zdobycie oprogramowania, w zamian nic nie dając. Co mam na myśli, mówiąc 'dając'. Otóż nie chodzi mi tu w żadnym wypadku o korzyści finansowe, ale o danie jakiegoś swojego wkładu w rozwój sceny. Najprawdopodobniej taki nowicjusz ograniczy się tylko do zbierania najnowszego stuffu (czyli oprogramowania, dem), co nic nie przynosi. Może i tak do końca nie rozumiesz dlaczego nowi swaperzy są nie lubiani, ale wiedz, że tak jest. Jest ich bardzo dużo (za dużo), a bardzo małej liczbie osób udaje się przejść etap 'berka kucanego', gros ludzi zniechęca się. Czy tego pragniesz? Jeżeli jednak mimo wszystko chcesz zostać swaperem, to postaraj się nie robić wokół siebie wielkiego szumu, że jesteś 'cool (świetny), friendly (przyjacielski)', jeżeli to nie jest do końca prawda. W ogłoszeniach (ang. adverts) staraj się nie używać chwytliwych, modnych haseł tylko i wyłącznie dla samego ich umieszczenia i zwrócenia uwagi na ogłoszonko. A już pisanie NO BEGINERS, NO LAMERS, ONLY ELITE (co mniej więcej oznacza, że chcesz dostawać listy tylko od najlepszych) w chwili, kiedy sam jesteś początkującym, jest kompletnym kretynizmem. Jeżeli tak się będziesz zachowywał, przy okazji zbluzgasz kilku, którzy nie odpisali, to możesz być pewny, że nie tylko zostaniesz wyśmiany, ale i znajdziesz się na 'chwalebnej' liście BEST LAMER.

Oczywiście w żadnym wypadku nie odradzam Ci utrzymywania kontaktów w ogóle. Wręcz przeciwnie. Jeżeli znajdziesz kilku fajnych ludzi, to z kontaktowania się z nimi możesz odnieść wiele pożytku. Pamiętaj jednak, żeby nie przeholować z liczbą listowych przyjaciół. Lepszy jeden porządny list niż pięć standardówek.

Jeżeli zrezygnowałeś z kariery swapera lub w ogóle o niej nie myślałeś, to zastanawiasz się nad wybraniem innej funkcji. I tutaj w zasadzie nie ma o czym za wiele pisać, wszystko zależy od indywidualnych zainteresowań. Jeżeli jednak jesteś początkującym (masz małą wiedzę o Amidze), to najpierw poznaj swój komputer bardziej ogólnie i zasmakuj różnych programów. Może okaże się, że masz talent do rysowania lub nieźle idzie Ci układanie dźwięków. Nie próbuj także wszystkiego przeskoczyć naraz. Dużo lasów w naszym kraju wytną, zanim nabierzesz orientacji w jakiejś dziedzinie. Wielu ze swoimi Amigami pracuje po kilka lat, więc nie dziw się, że Twoje pierwsze, nieśmiałe 'wypociny' będą znacznie odbiegały od poziomu. Tylko wytrwałość da rezultaty. Nie zniechęcaj się też pierwszą porażką.

Jeżeli jednak bardzo pragniesz pokazać się, dać znak o swoim istnieniu, a np. Twoje rysunki nie nadają się (jeszcze) do jakiejkolwiek publikacji, to istnieje stosunkowo proste rozwiązanie, sprawdzenie się jako text-writer, czyli artykularz. Wielu ludzi na scenie sławnych jest właśnie dzięki temu, że piszą fantastyczne teksty, które później zamieszczane są w magazynach dyskowych. Jeżeli masz ochotę na napisanie czegoś, wypowiedzenie się na jakiś temat, to rób to śmiało. Najpierw jednak zapoznaj się z tekstami zawartymi w różnych magach, poczytaj, nabierz wiedzy. Jeżeli masz jakieś konkretne pomysły na artykuły – zrealizuj je. Teksty, aby je umieścić, należy wysłać na adresy podane w każdym magu. Pamiętaj jednak o tym, że w najlepszych magach istnieje coś takiego, jak selekcja i artykuły nie prezentujące sobą żadnej wartości są odrzucane. Zastanów się więc, gdzie wyślesz swoją twórczość – do renomowanego magazynu czy do nowo powstałego beniaminka? Spójrz krytycznie na to, co zrobiłeś. Wiedz jednak, że ze względu na sporą (niestety) liczbę magów w Polsce, na artykuły jest bardzo duże zapotrzebowanie. Nie pisz także na tematy, w których mało się orientujesz, chociażby o samej scenie nie możesz się w pełni wypowiadać, bo najprawdopodobniej nie rozumiesz niektórych jej elementów do końca. Jeżeli miałeś jakieś doświadczenia na polu pisarskim przed zainteresowaniem się sceną, to możesz pokusić się o objęcie swojego działu na łamach bardziej znanego maga. Gdy Twoje teksty będą naprawdę interesujące, to w zaskakująco szybkim czasie staniesz się znanym, a przecież o to chodzi.

Być może myślisz także o założeniu swojej własnej grupy. Jednak jeżeli ma to być kolejny, nic nie robiący team, to zamierzenie mija się z celem. Pamiętaj, że posiadanie grupy, a w konsekwencji jej kierowanie jest czymś bardzo trudnym. Może się okazać, że nie podołasz niektórym obowiązkom, sytuacja Cię przerośnie i... Zawsze lepiej dwa razy się zastanowić.

Często nowe grupy, mające w swoim składzie kilku ludzi, którzy pierwsze lody przełamali, decydują się na stworzenie swojego własnego maga. Dlaczego tak się dzieje? Otóż magazyn jest teoretycznie najprostszą rzeczą do zrobienia. Technicznie wystarczy mieć trochę umiejętności z zakresu programowania i mag jest gotowy. Nic nie wymaga mniej wysiłku, jak zaprogramowanie prostego magazynku. Oto dlaczego powstaje tyle nowych magazynów. Ich twórcy, będąc zafascynowani samym powstawaniem 'obudowy' maga, zapominają o jego fudamentach, czyli artykułach. Jeżeli zabraknie tekstów na dobrym poziomie, to nawet nie wiem jak dobry od strony technicznej mag – upadnie. Biorąc pod uwagę liczbę nowych magazynów na scenie, jest to raczej niemożliwe, aby to akurat dzieło Twojej grupy znalazło czytelników. Z tego to powodu odradzam myślenie o stworzeniu magazynu. Lepiej swoimi tekstami wesprzeć inny magazyn, gdzie na pewno znajdą większą liczbę czytelników, a koderowi, grafikowi i muzykowi wymyślić inne zajęcie. Jestem niestety pewien, że po przeczytaniu tych słów i tak wielu upartych będzie tworzyło magi o zasięgu podwórka, z których nie ma najmniejszego pożytku.

Jak więc widzisz, dróg na rozpoczęcie swojej sceniarskiej kariery jest wiele. Pamiętaj jednak, aby się zbytnio nie spieszyć i nie zniechęcać. Samych wariantów jest multum, profesji wiele, także wybór niemały. Mam nadzieję, że zdołałeś się czegokolwiek nauczyć z tego artykułu, bo przecież o to mi chodziło. Teraz pozostaje Ci już tylko zbierać samemu doświadczenia. To tyle.

Wydaje mi się, że o scenie będzie jeszcze sporo informacji w następnych numerach. W przyszłym numerze znajdziesz artykuł o nowościach scenowego światka. Będzie o czym pisać, gdyż najprawdopodobniej odbędzie się (odbyło) party w Poznaniu pod koniec czerwca. Sądzę, że do czasu pisania kolejnego artykułu ukaże się kilka nowych magów, o których postaram się wspomnieć. Ten artykuł jest drugim i ostatnim podejmującym sprawę ogólnikowo. Od następnego razu konkrety. Do następnego razu.

FRANCKEY / S. A. F.



MAGIC USER INTERFACE

Amiga od samego początku wyposażona jest w graficzny system operacyjny. Najpierw oznaczony był on numerem 1.2, potem 1.3 i trzeba przyznać, że żadna z tych wersji nie charakteryzowała się efektownym wyglądem. Po kilku latach stworzony został system 2.0 — rewolucja w dziejach Amigi. Miał nie tylko porządny wygląd, ale także świetną funkcjonalność. Gadżety, okienka, slidery zyskały trójwymiarowy wygląd, zmieniono też paletę. Po nim przyszły systemy 3.0 i 3.1 — nie zmieniły one jednak swojego wyglądu. Do tej pory Workbench oparty jest na trójwymiarowym interfejsie użytkownika, ale to co było rewolucją 4 lata temu, nie stanowi już dziś niczego szczególnego. Zauważył to niemiecki programista Stefan Stuntz, który stworzył własny, choć w pełni zgodny z systemem, Graficzny Interfejs Użytkownika i nazwał go MUI — Magic User Interface. U podstaw pisania MUI postawione zostało jedno, bardzo ważne dla całego kształtu programu stwierdzenie: „TYLKO użytkownik (a NIE programista) wie jaka konfiguracja i wygląd programu, którego używa, najlepiej odpowiada jego osobistym wymaganiom i posiadanemu sprzętowi". Pozwoliło to na stworzenie rewelacyjnej aplikacji, w 100% konfigurowalnej przez użytkownika. Korzystanie z MUI zmienia diametralnie wygląd i wygodę korzystania z napisanych zgodnie z nim programów. Pozwala bowiem na zdefiniowanie nie tylko własnego wyglądu gadżetów, ale także sliderów, gadżetów cyklicznych (cycle gadgets), okienek i czcionek. Najważniejszymi cechami MUI, stawiającymi go bezsprzecznie (jeśli chodzi o wygląd) przed systemem są:

1) Elastyczność, pozwalająca na przeprowadzanie dowolnych zmian w wyglądzie interfejsu graficznego. Wielkość gadżetów, ich kolor, wzór jakim będą wypełnione, różnice w wyglądzie gadżetu wciśniętego i wyciśniętego — to tylko namiastka możliwości konfiguracyjnych. Rewelacyjnym pomysłem jest możliwość konfigurowania każdego programu (!) osobno, niezależnie od innych aplikacji i od domyślnych ustawień MUI.

2) Dowolność w wyborze czcionek. MUI umożliwia dokonanie wyboru spośród wszystkich dostępnych nam czcionek i korzystanie z dowolnych ich wielkości. Definicja czcionek obejmuje czcionki dla okienek, gadżetów, list itd. Nie jesteśmy więcej skazani na jedną czcionkę systemową.

3) Kontrola z klawiatury. Każda operacja w MUI ma swój odpowiednik w kombinacji klawiszy. Klawisze te można oczywiście dowolnie zdefiniować.

4) Pełna zgodność z systemem. MUI korzysta ze wszelkich udogodnień systemu operacyjnego, nie stosując żadnych sprzętowych sztuczek. Jest też w pewien sposób z systemem zintegrowane — każdą aplikację MUI można zikonifikować lub spowodować, że zostanie dopisana do menu Tools. Programy widziane są przez system jako commodity i obsługują port Arexxa. MUI dowolnie dostosowuje się do ustawień systemowych, inteligentnie wykorzystując otwarte przez system ekrany. Bez znaczenia jest ich rozdzielczość i liczba kolorów (choć MUI najlepiej czuje się i wygląda, w nie mniej niż ośmiu kolorach, przy ustawionej palecie MagicWB i przy proporcjonalnej rozdzielczości ekranu np. 640x512).

MUI nie ma niestety tylko samych zalet. W zasadzie ma tylko jedną główną wadę (choć nie wszyscy się z tym zgodzą), a reszta niedogodności wynika właśnie z niej. Mianowicie, MUI nie jest „łatką" (patchem) na system operacyjny. To znaczy nie zmienia wyglądu żadnego z programów, zgodnych z systemem, a nie korzystających z MUI — po zainstalowaniu MUI, nie zauważymy praktycznie żadnej zmiany, dopóki nie uruchomimy programu wykorzystującego jego zalety. Konsekwencja tego jest taka, że tylko programy pisane „pod" MUI będą wyglądały inaczej i inaczej będą działały. Z istoty programu (czyli 100% konfigurowalności) wynika następna niedogodność — wszystkie elementy graficzne są zewnętrzne — zależnie od konfiguracji doczytują się więc z dysku. Wymaga to posiadania dysku twardego (ale kto go teraz nie ma) i wydłuża ładowanie się aplikacji. Z drugiej strony, takie umieszczenie elementów graficznych zmniejsza zapotrzebowanie na pamięć — ładujemy tylko grafikę używaną w danej chwili. Najbardziej uciążliwą wadą MUI jest jego powolność. Skomplikowanie graficzne i wiele nowatorskich rozwiązań wpłynęło zdecydowanie na powolność odświeżania okienek. Minimalna konfiguracja sprzętowa, pozwalająca bez problemu i z pełną wygodą korzystać z MUI, to AMIGA 1200 z pamięcią Fast. Doświadczamy tu jednak małych kłopotów, związanych z szybkością, w momencie uruchomienia kilku aplikacji MUI i przesuwania ich okienek — widać wyraźne spowolnienie pracy. W przypadku posiadania małego dopalacza, np. karty TRA1200 (procesor 020 28 MHz), wszystkie te kłopoty znikają (sprawdzone organoleptycznie).

To, co napisałem o konieczności posiadania programów pisanych „pod" MUI, nie oznacza, że będziemy musieli długo szukać, aby nacieszyć oczy pięknym i profesjonalnym wyglądem. Obecnie istnieje już wiele aplikacji i wciąż pisane są nowe. Wkroczyły już one we wszelkie dziedziny oprogramowania komputerowego. Mamy tu oprogramowanie graficzne, matematyczne, muzyczne (playery i edytory), zarządzające plikami itp. Szczególnie bogato reprezentowane jest oprogramowanie sieciowe, pozwalające na obsługę całej gamy zastosowań udostępnianych przez FIDO i Internet. O rozwój aplikacji MUI można być spokojnym, wynika to z łatwości, z jaką programuje się w tym systemie.



Warto też wspomnieć, że autor cały czas pracuje i rozwija swój program. Na bieżąco poprawiane są błędy i zwiększana jest szybkość działania. Był niedawno taki czas, że kolejne wersje pojawiały się z częstotliwością programu antywirusowego, tj. co miesiąc. Ostatnio wypuszczona wersja MUI ma numerek 3.3 i niedługo powinniśmy spodziewać się następnej.

MUI jest programem shareware.

■ Tomasz 'Hires' Filipek

SHAREWARE

DBLMENU i MENUMASTERRED

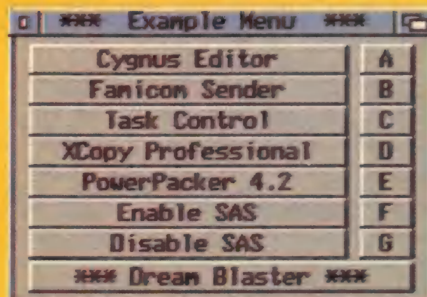
W numerze 1/96 Franckey przedstawił Wam „SELECTORA". Dziś pora na krótki opis dwóch innych programów tego typu. Jednocześnie informujemy, że wspomnianego „SELECTORA", jak i „DREAM BLASTER'S MENU", umieściliśmy na dysku shareware.

Są to kolejne programiki, ułatwiające życie użytkownikowi wspaniałego komputera, jakim niewątpliwie jest nasza przyjaciółka Amiga. Służą one do tego samego celu, jak opisywany niedawno w Computer Studio — „SELECTOR", ale robią to trochę inaczej.

„DBLMenu" zajmuje ok. 11 kB + nasz scrypt (nazwa programu i ścieżka dostępu do niego).

Można go wywołać jedynie z CLI (dopisać do startup-sequence np. DF0:DBLMenu script (gdzie script to nasza nazwa).

Dzięki niemu możemy wczytywać szybciej programy (wystarczy tylko kliknąć na nazwę programu i po kłopocie. Można też wywołać program, naciskając odpowiedni klawisz na klawiaturze). Zaoszczędza się w ten sposób wiele cennego czasu użytkownika, a przy tym nie blokuje dostępu do AmigaDosu, tak



jak to czyni, opisywany poniżej, „MenuMasterRed". Niestety, wersja jaką posiadam umożliwia obsługę tylko 18 pozycji (ale autor programu obiecuje to naprawić w następnej wersji). Nasz skrypt tekstowy tworzymy dowolnym edytorem tekstowym, np. CED-em, w ten sposób:

ITEM nazwa programu
CALL sciezka dostępu do nich

ITEM FileMaster 2.2
CALL DF0:FM2.2

Jest to na pewno jeden z lepszych programów (jeśli nie najlepszy) tego typu i warto mieć go w swojej kolekcji.

Następnym tego typu programem jest „MENUMASTERRED". Pozycji do stworzenia jest tu znacznie więcej, bo powyżej 30. Tworzymy je, wybierając opcję z menu (prawy klawisz myszki) — EDIT i wpisujemy nasze dane. Teraz pozostaje nam zapisać te dane (można zakodować na cyfry). Program blokuje dostęp do AmigaDosu i jeżeli chcemy z niego skorzystać, to musimy najpierw wyłączyć program. Program zajmuje ponad 7 KB + MenuMaster.dat1 (nasze dane o menu).

Zachęcam do korzystania z tych programów, z pewnością są tego warte.

Black Panther/Ind.

SAMPLE EDITOR V1.4

Jak nietrudno się domyślić, „Sample Editor" jest programem służącym do obróbki sampli. Jeszcze jeden przeciętny program do obróbki sampli? Otóż nie, ten program, w przeciwieństwie do innych tego typu, jest dużo bardziej rozbudowany, dysponuje wieloma przydatnymi funkcjami, o których często zapominano przy tworzeniu wcześniejszych programów.

Do tej pory, najlepszym, ogólnie dostępnym programem był „Audiomaster". Pomimo swego wieku (a można go nazwać „dziadkiem" tego typu programów) sprawował się nieźle. Teraz oto, Dario Abatianni oddaje w Wasze ręce nowy, potężny program, na którym żaden muzyk nie ma prawa się zawieść!

SAMPLE EDITOR V1.4 W PRAKTYCE

Do uruchomienia programu wystarczy zwykła A500 z Kickstartem 2.0 i z 512 K Ramu. Oczywiście, im więcej pamięci chip, tym więcej sampli można załadować naraz. A tu „Sample Editor" bije swoich wszystkich konkurentów. Można do niego załadować 64 sample – jednocześnie! Jest to bardzo wygodne. Załóżmy, że chcemy poddać obróbce 30 sampli, a przy tym trochę je ze sobą pomiksować. Na innych programach musielibyśmy kombinować i dogrywać sample przy każdej okazji, a tutaj? Ładujemy wszystkie do programu i mamy do nich szybki, wygodny oraz przyjemny dostęp.

Do „Sample Editora" można załadować dźwięki w takich formatach jak: RAW, IFF-8SVX, PC-WAVE 8-bit. Wprowadzenie możliwości wczytywania sampli w formacie PC-WAVE jest dużym udogodnieniem. Już nie musimy „kombinować", aby sampla PC-WAVE wczytywać i obrobić – po prostu ładujemy go sobie do programu i bez najmniejszego kłopotu robimy z nim, co tylko dusza zapragnie.

„Sample Editor" startuje na okienku Workbencha. Takie rozwiązanie jest w ostatnim czasie bardzo popularne przy programach użytkowych i nie muszę chyba wspominać, że jest jednocześnie bardzo estetyczne.

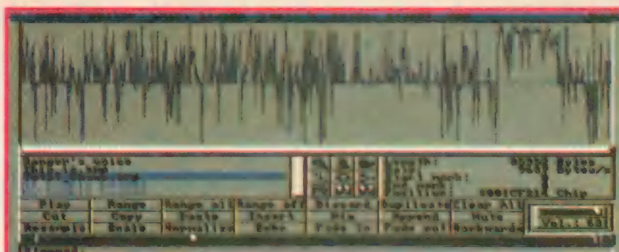
CO OFERUJE SAMPLE EDITOR V1.4

Przejdźmy teraz do opcji, jakie oferuje nam program. Jak widać na załączonych screenach, „Sample Editor V1.4" najczęściej używane opcje ma na gadgetach, wszystkie są dostępne również z menu. Aby nie opisywać tych opcji dwukrotnie, pozwolę sobie pominąć gadgety i zająć się tym, co znajduje się w poszczególnych menu. Jeśli ktoś chciałby się dowiedzieć do czego służy dany gadget, niech sobie po prostu znajdzie odpowiednik z opisu menu.

Na górnej belce mamy pięć „menusów", w których znajdują się następujące opcje:

1. Menu PROJECT:

- **CLEAR ALL...** — kasuje wszystkie sample, aktualnie znajdujące się w „Sample Editorze".
- **OPEN...** — ładowanie wybranego sampla do pamięci. Możliwe jest też załadowanie kilku sampli naraz.
- **SAVE** — nagranie sampla na miejsce starego (sprzed edycji).
- **SAVE as...** — nagranie sampla z nadaniem mu nowej nazwy.
- **ABOUT** — informacje o programie.
- **ICONIFY** — „uśpienie" programu.
- **QUIT...** — wyjście z programu.



2. Menu EDIT

- **CUT RANGE** — wycięcie zaznaczonego wcześniej kawałka sampla i zapamiętanie wyciętej części.
- **COPY RANGE** — skopiowanie zaznaczonej części sampla do bufora.
- **PASTE RANGE** — zapamiętanie miejsca, w które będzie wstawiany kawałek wcześniej zapamiętanego sampla.
- **INSERT RANGE** — wstawienie wcześniej zapamiętanego kawałka sampla.
- **APPEND RANGE** — dołączenie wcześniej zapamiętanego kawałka sampla.
- **MIX RANGE** — miksowanie sampli.
- **RANGE ALL** — zaznaczenie całego sampla.
- **RANGE OFF** — działa odwrotnie niż „Range all".
- **FIND ZERO FORWARD** — wyszukanie zerowego bitu w samplu.
- **FIND ZERO BACKWARDS** — jak wyżej, ale szuka „od końca".

3. Menu SAMPLE

- **PLAY** — odegranie wybranego sampla.
- **PLAY RANGE** — odegranie zaznaczonego kawałka sampla.
- **LOOPING SWITCH** — loopowanie sampla.
- **FILTER SWITCH** — włączanie/wyłączanie filtra.
- **ZOOM RANGE** — powiększenie zaznaczonego kawałka sampla.
- **DISCARD...** — skasowanie sampla z pamięci.
- **DUPLICATE** — skopiowanie sampla na inną pozycję.
- **RENAME...** — zmiana nazwy aktualnego sampla.

4. Menu EFFECTS

- **BACKWARDS** — odwrócenie sampla.
- **SCALE...** — zmiana natężenia głosu sampla, ustawiane w procentach.
- **FADE IN** — zmienia nasilenie sampla, od 0 do 100 procent.
- **FADE OUT** — zmienia nasilenie sampla, od 100 do 0 procent.
- **MUTE** — zmienia zaznaczony kawałek sampla na 0 (cisza).
- **DOUBLE FREQUENCY** — skraca długość sampla o połowę. Wiąże się to z utratą jakości samplingu. Skracanie sampla odbywa się poprzez wyrzucanie co drugiego bajtu.
- **HALVE FREQUENCY — powiększa długość sampla o połowę. Jednocześnie podnosimy jakość samplingu. Powiększanie długości sampla odbywa się poprzez dodanie co drugiego bajtu, przy czym bajt ten przyjmuje wartość średnią pomiędzy bajtem wcześniejszym i następnym.**
- **RESAMPLE...** — przesamplowanie na inną nutę.
- **CALCULATE ECHO...** — dorobienie echa do sampla. Po wybraniu tej opcji ustawiamy następujące parametry:

„Echo delay" — po jakim czasie ma się zaczynać echo.

„Echo Volume" — jak głośne ma być echo (wartość ustawiana w procentach względem obrabianego sampla).

„Scale data" — jak głośny ma być obrabiany sampel, gdy akurat nakłada się na niego echo.

- **CUT POSITIVE AMP** — wycina wszystkie „pozytywne" fale w samplu, czyli wszystkie wartości powyżej 0.
- **CUT NEGATIVE AMP** — wycina wszystkie „negatywne" fale w samplu, czyli wszystkie wartości poniżej 0.
- **WRAP NEGATIVE** — przerobienie wszystkich „negatywnych" fal w samplu na „pozytywne".
- **NORMALIZE** — normalizacja „pozytywnych" i „negatywnych" fal w samplu.
- **ADJUST DC-OFFSET** — usuwanie wszystkich zer (0) z początku sampla.

5. Menu SETTINGS

- **DEFAULT SAVE MODE...** — wybór formatu, w jakim będą zgrywane sample (IFF-8SVX lub RAW).
- **DEFAULT PLAY SPEED...** — sample w formatach RAW oraz PC-WAVE nie zawierają informacji na temat prędkości ich odtwarzania. Tutaj ustawiasz tę prędkość.
- **VISUAL WAVE MODE...** — wybór sposobu, w jaki ma być odtwarzany sampel.
- **RANGE DRAWING MODE...** — wybór sposobu, w jaki program będzie pokazywał zaznaczony kawałek sampla.
- **SAVE SETTINGS** — nagranie preferencji programu.
- **LOAD SETTINGS** — odczytanie preferencji programu.



NA KONIEC

Mam nadzieję, iż ten krótki opis pomoże Wam w posługiwaniu się tym programem, a już na pewno zachęci Was do pracy z nim. Gorąco polecam ten program wszystkim muzykom, którzy, jak by nie było, zajmują się obróbką sampli najczęściej. Przy okazji pozwolę sobie życzyć przyjemnej pracy z tym wyśmienitym programem.

■ Ranger/LBD

GENLOCKI

PROGEN PLUS I AX-20

W numerze 2/96 Grzegorz Karpiński napisał kilka słów na temat genlocków. Dziś pora na nieco dokładniejsze omówienie dwóch urządzeń rodzimej produkcji. Znajdziecie tu także nieco teorii podanej metodą ŁOPATA (TM), która pozwoli „nie będącym w temacie" zrozumieć zasadę działania i różnice między dwoma opisywanymi genlockami. Ze względu jednak na formę artykułu jestem zmuszony potraktować sprawę niezwykle skrótowo.

Co zatem robi genlock? Nakłada grafikę z komputera na obraz wideo. Jednak nie da się tego zrobić tak prosto, jak z dźwiękiem — tu należy wszystko zsynchronizować i to jest pierwsze zadanie genlocka. Tutaj też następuje pierwszy podział między dwoma opisywanymi urządzeniami. Genlocki analogowe (jak AX-20) narzucają niejako synchronizację obrazu wideo Amidze, to komputer ma się dostosować do obrazu z magnetowidu, kamkordera itp. Odłączenie sygnału video powoduje zerwanie synchronizacji obrazu wynikowego. W genlockach cyfrowych (jak PROGEN PLUS) mamy do czynienia z sytuacją odwrotną: sygnał wideo po zamianie na postać cyfrową można dowolnie opóźniać, co umożliwia dopasowanie go do synchronizacji sygnału z Amigi. To rozwiązanie umożliwia zatem stabilne przekazanie np. stopklatki w magnetowidzie lub efekty z udziałem białego szumu, bez zerwania synchronizacji. Kiedy zsynchronizujemy już nasze obrazy, trzeba je jeszcze jakoś zmieszać. I to jest drugie zadanie genlocka. Nie byłby on jednak genlockiem, gdyby nie robił tego w specyficzny, „inteligentny" sposób.

Mamy na Amidze obrazek i chcemy go nałożyć na sygnał wideo. Ten obrazek ma własną paletę kolorów. Dla nas ważny jest pierwszy kolor w palecie (czyli kolor zerowy; komputery liczą wszystko od zera), ponieważ w momencie zmiksowania sygnałów kolor ten stanie się przezroczysty, odsłaniając obraz wideo. Jeśli więc dany obrazek przedstawia np. kwiatek, musimy zadbać, aby tło obrazka było w kolorze zero (obojętne, jaki to kolor). To tak, jakby ten kwiatek (sam, bez tła) namalować na ekranie telewizora. Oto cała filozofia. Na bazie tej metody funkcjonują rozmaite „bajery". Przede wszystkim INVERT, funkcja będąca logicznym zaprzeczeniem poprzedniczki: przezroczyste stają się wszystkie kolory palety OPRÓCZ zerowego. Funkcja INVERT występuje w zdecydowanej większości genlocków, z powodu prostoty układu, który ją wywołuje – pożytek z niej znikomy, te wszystkie dziurki od klucza czy lornetki da się tak samo prosto, a dużo efektowniej osiągnąć manipulując paletą obrazka.

GNIAZDA GENLOCKÓW

Oba genlocki muszą oczywiście być podłączane do gniazda RGB Amigi. Nasza przyjaciółka jest fabrycznie przystosowana do współpracy z genlockiem i właśnie dzięki temu portowi następuje ścisłe sprzężenie obu urządzeń. Przez złącze RGB przesyłane są informacje na temat obrazu (składowe koloru i obie synchronizacje) oraz sygnał Zero Detect przełączający genlock w tryb pracy. Także przez ten port obrazy wideo i komputerowy są odpowiednio synchronizowane, aby można było je prawidłowo połączyć. A skąd genlock czerpie potrzebne do pracy napięcia? Tak jest, z portu RGB. Między innymi właśnie z tych powodów gniazdo wizji w Amidze jest szersze od tegoż w PC. Nie po to, „aby było po naszemu", ale by na dodatkowych pinach umieścić szereg sygnałów i napięć wspomagających.

Ale wróćmy do gniazd genlocków. Oba urządzenia mają wejście i wyjście CINCH do podłączenia źródłowego oraz nagrywającego magnetowidu VHS lub VIDEO8. Oba mają także wejście i wyjście MINI DIN, współpracujące ze standardami SVHS i HI8. Wreszcie oba mają wyjście RGB do podłączenia monitora (port RGB w Amidze jest przecież zajęty). Dodatkowo PROGEN PLUS ma wejście audio (CINCH) służące za źródło sygnału przy modulacji krawędzi obrazu dźwiękiem, a w obudowie AX-20 możemy znaleźć gniazdo zewnętrznego zasilania (+12V). Genlock PROGEN PLUS ma port szeregowy, służący do komunikacji z Amigą, a ściślej mówiąc z programem, który steruje poczynaniami genlocka (PROGEN nie ma żadnych potencjometrów, wszystkim sterujemy drogą programową) oraz generuje szereg efektów stronicowych. AX-20 natomiast ma gniazdo EXT, przez które można np. wyprowadzić funkcje FADER i MODE na wygodny hebel na stole mikserskim. Do tego złącza można też podłączyć GENERATOR EFEKTÓW firmy HDP, co rozszerza możliwości zestawu o suwakowe (a więc wygodniejsze) potencjometry FADER i MODE, a także o zestaw efektów stronicowych.

STEROWANIE I REGULACJE

Genlock AX-20 ma na płycie czołowej kilka potencjometrów, za pomocą których możemy wpływać na parametry obrazu i tryb pracy urządzenia: regulować kontrast, nasycenie kolorów i jasność obrazu. Genlock AX-20 zawiera splitter RGB, więc możemy także regulować zawartość każdej składowej w obrazie. Przy tak kiepskim systemie jak VHS, ingerencja w parametry obrazu jest czasem nieoceniona. Potencjometry FADER i MODE regulują zawartość w obrazie wynikowym obrazów – komputerowego i ze źródła wideo. Dzięki nim można uczynić grafikę komputerową półprzezroczystą lub płynnie (na ile pozwolą niewygodne potencjometry) wyczernić obraz wynikowy. Mamy również przełączniki: INVERT (omówiony wcześniej) oraz RGB, przepuszczający tylko obraz z komputera. Jest to przydatne, gdy musimy coś wgrać albo ustawić na Amidze, a nie chcemy zmieniać ustawień potencjometrów FADER i MODE.

PROGEN +, jak już pisałem, nie ma żadnych potencjometrów — sterujemy nim za pomocą specjalnego programu przez port serial. Ze zrozumiałych względów nie jest to jednak aplikacja otwierająca okno z mnóstwem suwaków i gadżetów. Programem sterujemy za pomocą skrótów klawiszowych, opisanych szczegółowo w instrukcji. Odpowiednimi klawiszami możemy przełączać źródło obrazu wideo pomiędzy gniazdami CINCH i MINI DIN oraz źródło synchronizacji pomiędzy magnetowidem i komputerem (przypominam, że jest to genlock cyfrowy). Nie mamy możliwości regulacji parametrów obrazu, a tryb pracy wybieramy skokowo: albo przekazywany jest sygnał wideo, albo komputerowy, albo oba, w trybie genlock. O płynnych przejściach nie ma mowy. Mamy za to inne „bajery": modulowanie krawędzi obrazu wideo dźwiękiem, LUMA KEY oraz szereg efektów stronicowych. Może zacznę od końca: klawiszami [F1] — [F10] możemy animować przesłanianie obrazu wideo komputerowym (i vice versa) na różne sposoby. Dodatkowo klawiszami [shift] i [alt] modyfikujemy efekty. Daje to całkiem sporą ich kolekcję. LUMA KEY jest niejako odwrotnością standardowego genlockowania — wycinamy pewne fragmenty obrazu wideo, zastępując je grafiką komputerową. Działa to na zasadzie BLUE BOXU, tylko zamiast błękitu, z obrazu znikają ciemne fragmenty. Mając więc film kogoś (lub czegoś) na ciemnym (im ciemniejszym, tym lepiej) tle, możemy zamiast tego tła wstawić grafikę z Amigi. Możemy ustawiać kryteria działania efektu – odpowiednimi klawiszami sprawiamy, że znikają coraz jaśniejsze partie obrazu, aż do pożądanego poziomu.

A cóż to jest ta tajemnicza modulacja dźwiękiem? Przypuśćmy, że mamy na filmie z uroczystości wręczenia matur (zakończenia podstawówki itp.) very nudne przemówienie pani dyrektor i trzeba je jakoś ubarwić. Produkująca się pani stoi na tle gimnastycznych drabinek, więc LUMA KEY tu nie pomoże. Przygotowujemy efektowną planszę/animację (jednak nic konkretnego w treści, bowiem widoczny będzie jedynie jej fragment. Na wejście audio PROGEN PLUS podajemy ścieżkę dźwiękową z przemówienia i po włączeniu modulacji obserwujemy, jak krawędzie po bokach pani dyrektor zaczynają falować w rytm jej słów, odsłaniając grafikę z komputera.

PODSUMOWANKO

Jeśli myślicie, że zawyrokuję, który genlock jest lepszy, srodze się zawiedziecie. Podczas testów oba genlocki doskonale spełniały swoje zadanie – analogowy AX-20 nie ustępował w jakości obrazu wynikowego cyfrowemu PROGEN PLUS. Oba rozwiązania mają swoje plusy i minusy: możliwość poprawienia parametrów obrazu w jednym rozwiązaniu równoważą wbudowane efekty specjalne w drugim itd. Użytkownik musi sam stwierdzić, które cechy będą mu bardziej przydatne.

■ **Rafał Belke**

PS. Już dostępny jest nowy genlock firmy HDP ELECTRONICS. AX-25 różni się od opisywanego poprzednika dwiema funkcjami: jednobitowym kanałem ALFA oraz funkcją BYPASS. ALFA pozwala na uczynienie półprzezroczystym tylko fragmentu obrazu z Amigi (np. nieprzejrzyste napisy na półprzezroczystym tle), natomiast BYPASS odcina sygnał wideo, pozostawiając komputerowy, co pozwala na dowolne przełączanie, przewijanie itp. obrazu wideo bez zerwania synchronizacji. HDP oferuje także montaż kanału ALFA do dowolnego genlocka tej firmy. Jeśli zapowiesz wizytę i pofatygujesz się do siedziby firmy ze swoim genlockiem, dodatkowy moduł zostanie zamontowany w ciągu 3-4 godzin. Można także wysyłać genlocki pocztą.

NAZWA	PROGEN PLUS	GENLOCK AX-20
DYSTRYBUTOR	ELSAT tel. (0-22) 651-25-06	HDP ELECTRONICS tel. (0-71) 15-29-47
KOMPUTERY	AMIGA Z GNIAZDEM RGB, SERIAL I KLAWIATURA	AMIGA Z GNIAZDEM RGB
CENA	610,00 zł	598,00 zł
OCENA	9/10	9/10

SZKÓŁKA

CZĘŚĆ 4

SAVE BREAKER

REHI!!!

W dzisiejszym odcinku zamykamy już cykl SAVE BREAKER uczący zasad ulepszania plików typu savegame. Wspólnie się męcząc poznaliśmy metodę klasyczną, dzielenia przez określoną liczbę i zamiany kolejności bajtów. Dziś weźmiemy się za save typu NDOS. Zaznaczam, że mimo iż tego nie chciałem, nie zmieściłem dokładnie wszystkiego, co dotyczy podkręcania save'ów (niestety — istnieje jeszcze coś takiego jak objętość pisma). Nie opisałem np. w jaki sposób postępuje się przy podkręcaniu przedmiotów, które są wyrażane w grze nie za pomocą liczb, a dajmy na to obrazków czy ikon (budynki, przedmioty w grach RPG itp.) czy o co chodzi z wpisywaniem w trybie hex wartości dziesiętnych. Jednak nic nie stoi na przeszkodzie, by to zrobić i jeśli będą naciski (czy to z „góry" czy od Was) wyrażam gotowość podjęcia tego i wielu innych ciekawych dla Was tematów z dziedziny podkręcania save'ów. To by było na tyle, jeśli chodzi o smęcenie. Teraz do rzeczy:

NDOS oraz OPCJE FILEMASTERA z nim związane

Zacznijmy od wyjaśnienia co to jest NDOS. Skrót ten znaczy po prostu Not a DOS disk — dysk zapisany w formacie „niedosowym". Taki tekst widzicie zapewne dość często, gdy próbujecie odczytać na Filemasterze pliki jakiejś zręcznościówki, gdyż to właśnie w grach tego typu najczęściej stosuje się ów niedosowy system zapisu danych. Na czym to polega? Programista tworząc swe dzieło rezygnuje po prostu z zapisu „po plikach", zapisując wszystkie dane bezpośrednio do sektorów/ścieżek na dysku (taką opcję ma np. assembler ASM ONE). W ten sam sposób odbywa się wczytywanie danych — tzn. nie przez załadowanie określonego pliku do pamięci, a władowanie danych, począwszy od bloku x do bloku x1. Teraz małe wyjaśnienie. Każdy dysk w Amidze jest dwustronny. Każda ze stron ma 80 ścieżek, a każda ścieżka zawiera 11 sektorów. Z kolei każdy sektor zawiera 512 bajtów zapisanych w specjalnym systemie Modified Frequency Modulation. Jeśli dokonamy prostego mnożenia — 2*80*11*512 to otrzymamy pojemność dysku równą 901120 bajtom lub 880 kB. W rzeczywistości w systemach DOS-owych mamy realnie do naszych prostych operacji kopiowania czy kasowania plików w Old (Standard) File System — 856 kB, a w Fast File System — 899 kB. Powstaje pytanie: Po co? System NDOS powstał m.in. po to, aby utrudnić życie hackerom i piratom (jednak tak naprawdę tego zadania nie spełnił) oraz po to, aby dane z dysku były odczytywane możliwie jak najszybciej. Zapewne zauważyliście też, że dane NDOS rzadziej ulegają uszkodzeniu (chyba, że po zepsuciu sektora dyskowego) w przeciwieństwie do DOS-owych, na których komunikaty: „Disk is not Validated", „Volume xxx has a checksum error ..." czy „Read/Write Error" to dzień powszedni. Dyski NDOS nie przenoszą również różnego typu wirusów. Mają one jednak jedną podstawową wadę — niedosówki bardzo rzadko posiadają instalację na twardziela, co w dzisiejszych czasach jest poważnym mankamentem.



Jak my — mali włamywacze - będziemy się brać za to cudo? Otóż FileMaster ma opcję bezpośredniego odczytu/zapisu danych na sektory, ścieżki lub bloki, którą jest DiskEdit. Dla ciekawych podaję również, że normalne DOS-owe dyski można otwierać tą komendą, znaleźć na nim nazwę interesującego nas pliku i poniżej owej szukać interesujących nas liczb hex. Tak więc nam nie sprawia różnicy system zapisu danych. Musimy tylko wziąć po uwagę, że przeszukując dysk NDOS przeszukujemy jakby plik o wielkości 880 kB, a prawdopodobieństwo powtarzania się (nawet przez czysty przypadek) określonej liczby przy takich wielkościach jest bardzo wysokie. Jeśli nie pamiętacie o co chodzi, zajrzyjcie do trzeciej części SAVE BREAKER i przeczytajcie (hmmm...) ustęp dotyczący kilkakrotnego powtarzania się szukanych liczb. Teraz przystąpimy do zapoznania się z opcją DiskEdit. Wchodzimy w nią przez podkreślenie urządzenia, z którego chcemy odczytać dane (DF0:, DF1: itp.). W tym momencie widzimy następujące opcje, począwszy od lewej (patrz rysunek):

- **Aktualny blok** — uzyskujemy przez przesuwanie strzałeczkami lub kliknięcie na liczbę i wpisanie nowej, a następnie zatwierdzenie enterem. Blok, opisany dodatkowo przez określony offset, będzie dla nas podstawową daną, przedstawiającą pozycję na dysku, w jakiej aktualnie się znajdujemy (bloki — od 0 do 1759).
- **Track (ścieżka)** — aktualna ścieżka. Dostęp jak wyżej (ścieżki — od 0 do 79).
- **Sektor** — aktualny sektor. Dostęp jak wyżej (sektory — od 0 do 10).
- **Strona Dysku** — aktualna strona dysku do odczytu. Dostęp klasyczny (strona dysku — 0 lub 1).
- Okno informacyjne — dla nas niezbyt ważne, dlatego nie przejmujcie się, gdy będzie informowało Was „Sum:Bad Type:????"
- **Offset** — aktualny offset w bloku.
- **Next** — gdy znajdziemy szukaną wartość, przeskok do następnego bloku.
- **Cont/Undo** — jak przy FileEdit
- **Find** — jak przy FileEdit, z tym że na pytanie „Search Through Links?" odpowiadamy „Cancel"
- **Write** — zapis danych. Na pytanie „Fix Checksum" MUSIMY odpowiedzieć NO, natomiast na „Write To Disk" — Yes.

Trzeba pamiętać, że FileMaster odczytuje każdy dysk od 40 ścieżki, 880 bloku tzw. discrootu i dlatego powinniśmy przeskoczyć ręcznie na blok 0, w innym wypadku ominiemy pół dysku, na którym mogą znajdować się interesujące nas dane. Teraz kończę już serię babcinych porad i przystępuję do działań praktycznych.

PODKRĘCANIE SAVE'ÓW TYPU NDOS

Perihelion

Gierka bardzo miła, ale piekielnie trudna w momencie, gdy dochodzi do starcia naszej drużyny z panami i paniami nastawionymi do nas anty. Aby trochę ułatwić sobie życie, postaramy się zrobić z naszej drużyny wietnamskie dzieci, posiadające nadnaturalnie rozwinięte cechy fizyczne i psychiczne. Najbardziej interesującymi dla nas będą Primary Values — wartości cech podstawowych, natomiast Secondary Values nie będziemy ruszać, gdyż owe tworzone są na podstawie Primary Values. Do podkręcania przystępujemy klasycznie, a mianowicie wykonujemy save na pierwszej pozycji i zapisujemy interesujące nas cechy, po czym przeliczamy je na szesnastkowe. Wrzucamy Filemastera, podkreślamy „df0:", wciskamy DiskEdit i przechodzimy do zerowego bloku. Teraz musimy chociaż w przybliżeniu zlokalizować miejsce przechowywania danych na dysku. Wartości jest bardzo dużo, więc nie będziemy ich szukać od razu, gdyż prawdopodobieństwo kilkakrotnego ich powtórzenia jest bardzo wysokie. Przy niedosówkach istnieją dwie podstawowe metody lokalizacji danych. Pierwszą jest odnalezienie nazwy save'u na dysku (przeszukiwanie w ASCII), za którą powinny znajdować się wszystkie wartości. Metoda ta jednak czasami zawodzi, gdyż bywa tak, że programiści umieszczają nazwy wszystkich save'ów na dowolnym sektorze, a związane z nimi wartości na innym. Drugą metodą jest lokalizowanie jakichś charakterystycznych nazw występujących w grze, o których przypuszczamy, że zostają zapisywane na dysku. W naszym przypadku odnajdujemy imiona bohaterów — na początek pierwszego z całej grupy. Według reguł opisywanych w poprzednim odcinku, wartości jego cech znajdują się w pobliżu, przed lub po jego ksywce (pamiętajcie o tym, że mamy do czynienia z zapisem stanu aktualnego oraz maksymalnego danej cechy). Po jej zlokalizowaniu, zgodnie z tym, o czym napisałem przed chwilą, przesuwamy się o jeden albo dwa bloki wcześniej i rozpoczynamy poszukiwanie. Odnajdujemy określoną wartość i jeśli obok niej lub offset dalej znajduje się kolejna wartość innej cechy, to możemy powiedzieć sobie: BINGO!!! Jeśli wykonaliście save na pierwszej pozycji, to taka sytuacja wystąpi począwszy od 33 bloku, a na każdym kolejnym będą zapisane dane kolejnych (pfuj!) członków naszego zespołu. Moje refleksje na ten temat umieszczam w tabelce poniżej:

akt — aktualna ilość punktów życia
max — maksymalna ilość punktów życia

Sugerowana wartość, do wpisania we wszystkie podane offsety: $FF

	postać1		**postać2**		**postać3**		**postać4**		**postać5**		**postać6**	
nr bloku	33		34		35		36		37		38	
	akt	**max**	**akt**	**max**	**akt**	**max**	**akt**	**max**	**akt**	**max**	**akt**	**max**
strength	003	005	05B	05D	0B3	0B5	10B	10D	163	164	1BB	1BD
dexterity	007	009	05F	061	0B7	0B9	10F	111	167	169	1BF	1C1
speed	00B	00D	063	065	0BB	0BD	113	115	16B	16D	1C3	1C5
vitality	00F	011	067	069	0BF	0C1	117	119	16F	171	1C7	1C9
stamina	013	015	06B	06D	0C3	0C5	11B	11D	173	175	1CB	1CD
morale	017	019	06F	071	0C7	0C9	11F	121	177	179	1CF	1D1
inteligence	01B	01D	073	075	0CB	0CD	123	125	17B	17D	1D3	1D5
concentration	01F	021	077	079	0CF	0D1	127	129	17F	181	1D7	1D9
perception	023	025	07B	07D	0D3	0D5	12B	12D	183	185	1DB	1DD
6th sense	027	029	07F	081	0D7	0D9	12F	131	187	189	1DF	1E1
constitution	02F	031	087	089	0DF	0E1	137	139	18F	191	1E7	1E9

Jako że wszystko co miłe musi się kończyć, w tym miejscu kończę ten artykuł (znów to magiczne słowo — objętość). Teoretycznie cykl ten powinien być zakończony właśnie na czwartym odcinku, ale jeśli rzesze fanów Computer Studio zadecydują, że chcą uczyć się jeszcze więcej nowych rzeczy, ja pionier i prowodyr wszystkich umęczających się na własną prośbę, stanę na wysokości zadania i pokażę Wam jeszcze niejedno (dziewczęta — nie myślcie, że za dużo) po to, abyście mogli robić to, co się Wam podoba z Waszymi save'ami. No to być może CUL8R w następnym odcinku SAVE BREAKER lub innym sodomistycznym kąciku prowadzonym przeze mnie.

■ **SUICIDE %-›**

SHAREWARE

Dzień dobry

W listach do nas domagacie się kolekcji najpotrzebniejszych użytków. Nie ma jednak sensu układanie wszystkiego od nowa, skoro firma PROLINE ma w swojej ofercie zestawy najpotrzebniejszych programów dla początkujących (seria TOOLS) oraz powiększającą się kolekcję GOLD, pełną spakowanych programów o różnych zastosowaniach, dla użytkowników trochę bardziej obeznanych z systemem. Poniżej znajdziecie listę programów znajdujących się na poszczególnych dyskach.

Programy na dyskach TOOLS nagrane są w formie umożliwiającej natychmiastowe użycie. Każdy dysk kosztuje 4 zł plus koszta przesyłki.

Programy na dyskach GOLD znajdują się w formie zarchiwizowanej (.lha). Na każdym dysku znajduje się program GUIARC, który pozwoli na łatwe rozpakowanie archiwów. Wymagany system 2.0 lub nowszy. Zalecany dysk twardy i podstawowa znajomość systemu. Każdy dysk kosztuje 4 zł plus koszty przesyłki.

TOOLS 1 (OS 1.3+)

- **D-COPY** — program do kopiowania;
- **DEGRADER** — przydatny dla posiadaczy nowszych Amig, którym nie chcą ruszyć ulubione demka z A500 lub starsze gry;
- **EXOTIC RIPPER** — za pomocą tego programu wyciągniesz ulubione melodie z gier lub dem;
- **PERVERTER, PRO WIZARD** — programy do konwersji modułów różnych standardów na format PROTRACKERA;
- **POWER TRACKER** — kiedy już wytniesz moduł EXOTIC RIPPEREM, przekonwertujesz go PERVERTEREM lub PRO WIZARDEM, odegraj go POWER TRACKEREM;
- **IFF RIPPER** — ta pchełka wyciąga pliki IFF znajdujące się w pamięci;
- **FILE MASTER** — dir utility, zajmuje bardzo mało pamięci;
- **FIX DISK** — program do naprawiania padniętych dyskietek i twardzieli (jednak partycja nie może przekraczać 48 MB);
- **NUKE, VIRUS Z** — programy antywirusowe;
- **PL KONW** — konwertuje różne formaty polskich znaków, dowolny wybór konwersji (także PC i ST);
- **IMPLODER** — uniwersalny program kompresujący pliki wykonywalne;
- **DMS** — popularny program do kompresji całych dyskietek.

TOOLS 2 (OS 2.0+)

- **FILEMASTER 3** — nowsza wersja programu, na dysku znajdują się dwie wersje: dla CPU 020+ i dla „reszty świata";
- **REORG** — program do optymalizacji dysków;
- **LZX** — program do archiwizacji danych, dwie wersje: dla OS 2.0+ i „reszty świata".

TOOLS 3 (OS2.0+)

- **GUIARC** — graficzny interfejs dla najpopularniejszych archiwizerów;
- **DMS GUI, DMSWB** — DMS z interfejsem;
- **SUPERDUPER** — kopier, pracuje w systemie;
- **SPLITTER** — program do dzielenia (i późniejszego łączenia) długich plików w celu np. przetransportowania ich na dyskietkach;
- **CLICKNOT** — wyłącza klikanie stacji dysków, dla wszystkich znerwicowanych posiadaczy twardysków.

GOLD 1

- **LX** — programik potrafiący rozkompresować prawie wszystko;
- **RATTLE COPY** — kopier;
- **SHOW OBJECTS** — wyświetla obiekty IMAGINE oraz LIGHTWAVE;
- **SMART COPY** — rozbudowany kopier;
- **SNOOPDOS** — monitor systemu;
- **TRACK2FILE** — z tracków niedosowej dyskietki wyciąga pliki;
- **TRANSLATOR** — program gadający z polskim akcentem i fonemami;
- **TYPE FACE** — prosty edytor fontów;
- **UNZIP** — program do rozpakowywania archiwów .zip.

GOLD 2

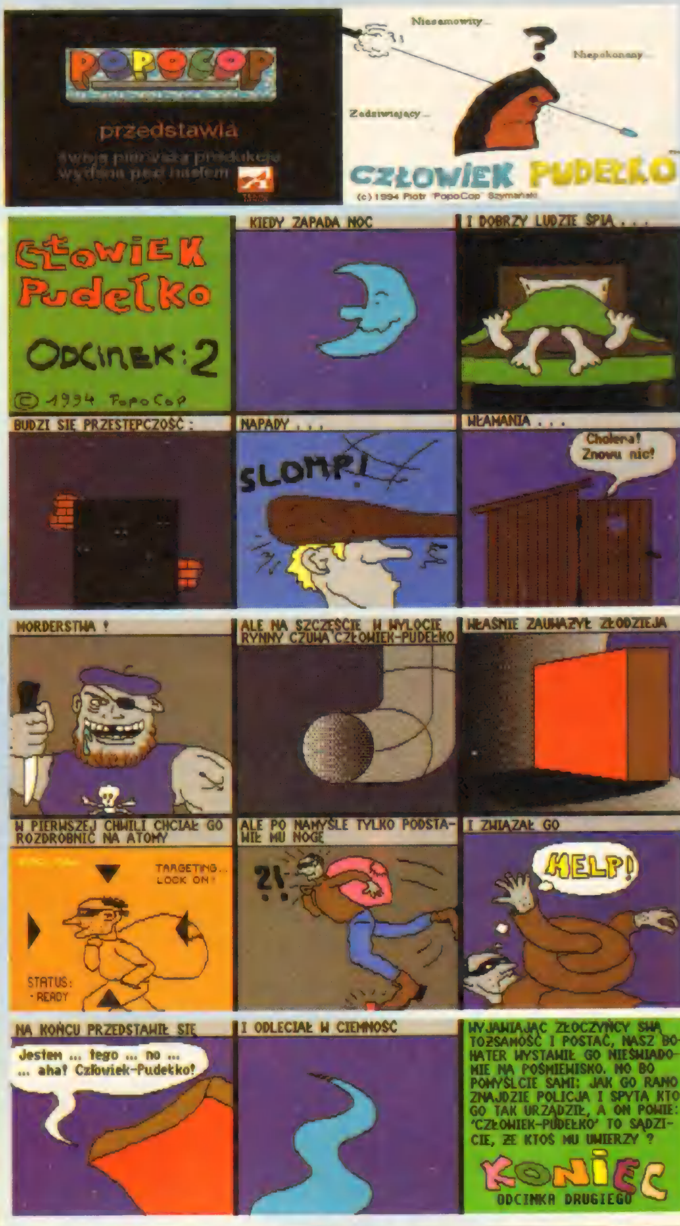
- **ADDPOWER** — kolejny programik usprawniający pracę Workbencha (commodity);
- **AUTO START, BOOTPICTURE, BOOTSCREEN** — przy każdym starcie systemu wyświetlają dowolny obrazek;
- **BPLRIPPER (AGA)** — ripper obrazków;
- **CACHE FONT** — tworzy listę dostępnych fontów, co znacznie skraca czas wyświetlania ich listy;
- **CLOUDS (AGA)** — program do generowania chmurek, np. na tekstury do LIGHTWAVE'a;
- **ELIZA** — darmowy psychoanalityk;
- **MSX EMULATOR** — dla ludzi z sentymentem do starych maszyn;
- **File COMP** — programik porównujący pliki;
- **FLASH FIND** — szybki przeszukiwacz słów;
- **INTRO MAKER** — program do tworzenia bootblockowych inter;
- **MAGIC LAYERS** — bajer do okienek;
- **MPEG PLAYER** — software'owy emulator MPEG;
- **REORG** — program do optymalizacji.

Następne części serii GOLD w przygotowaniu.

Dodatkowo PROLINE oferuje dysk **ANTYVIRUS (OS 2.0+)**, na którym znajdują się najnowsze wersje programów **VIRUS WORKSHOP** i **VIRUS Z**. Zawartość dyskietki jest aktualizowana zaraz po ukazaniu się kolejnych wersji ww. programów. Cena dysku - 5 zł plus koszty przesyłki.

Dobra, wracamy do naszych spraw. Oto, co znalazło się na nowym dysku shareware naszego magazynu (**ASC_3**):

- **WORMS** — solidna porcja stuffu dla wszystkich maniaków WORMS. Dziś będą to sample, dzięki którym Wasze robale przemówią głosami Beavisa i Buttheada,



a także kolekcja jedenastu bardzo pomysłowych plansz autorstwa Brytyjczyka P. J. Dodda. Niektóre z plansz mogą się nie wgrać na maszynach z 1 MB RAM. Sample są freeware, natomiast plansze są philosophy-ware, tj. jeśli ich używasz, musisz przesłać autorowi jakąś filozoficzną kwestię, która nie daje Ci spokoju.

- **HACKER** — program przydatny dla wszystkich, którzy uczęszczają do naszej szkółki SAVE BREAKER. Program powstał jako połączenie dwóch idei: rozbudowanego monitora plików i porównywacza dwóch plików. Służy przede wszystkim do „przerabiania" plików będących zapisanymi stanami gier. Oczywiście nadaje się również do innych rzeczy. Ambicją autora było, żeby użytkownik w trakcie pracy nie musiał sięgać do innych narzędzi (jak np. kalkulator do przeliczania liczb szesnastkowych na dziesiętne). Autorem programu jest Mad Mack z Union. HACKER jest napisany w AMOSIE PRO v2.0. Działa na każdej Amidze bez żadnych wyjątków i ma status public domain. Na dysku znajduje się wyczerpująca dokumentacja w formacie AmigaGuide.
- **DREAM BLASTER'S MENU MAKER** — opisywany w bieżącym numerze program do tworzenia menu z najczęściej używanymi programami. Po szczegóły odsyłam do artykułu. DBLMENU jest public domain i ruszy na każdej Amidze.
- **CLOSEME** — mały programik-zabawka. Otwiera okienko, które ucieka przy próbie zamknięcia go myszką. Program jest PD i ruszy na każdej Amidze.
- Dodatkowo (co będzie już regułą) na dyskietce umieściliśmy spis wszystkich powstałych do tej pory dysków ACS, a także krótki opis zawartości następnego numeru AMIGA COMPUTER STUDIO.

■ **Rafał Belke**

INFO

- Dyski ACS_x wychodzą regularnie, wraz z każdym numerem pisma, natomiast dyski specjalne (ACS_Sx) będą się pojawiać okazyjnie.
- Dyski naszego shareware house'u (ACS_x, ACS_Sx) kosztują po 4 zł plus koszty przesyłki i można je zamawiać (telefonicznie lub listownie):

PROLINE
PO Box 36
05-400 Otwock
tel. (0-22) 779-45-24 (od 17 do 19)

- Niespodzianka: jeśli ktoś zamierza zaprenumerować nasze pismo, może zrobić to wraz z dyskami regularnymi (ACS_x). Cena dysków wyniesie wtedy tylko po 2 zł i odpadają koszty przesyłki. Szczegóły w dziale prenumeraty.

SPIS OPISÓW

Część z Was ma Amigę od niedawna i dopiero wkracza w świat gier. Prosicie nas o opisy do starszych gier. Po redakcyjnej naradzie stwierdziliśmy, że nie ma sensu tworzyć opisów, które... już dawno powstały. Wydawnictwo CGS istnieje już od paru ładnych lat, jego początki sięgają czasów, gdy na rynku gier rządziła Amiga. W magazynie COMPUTER STUDIO, w WYDANIACH SPECJALNYCH (tak, tak, WYDANIE istniało na długo przed przepoczwarzeniem się w pismo 100% amigowe), a także we wczesnych GRACH KOMPUTEROWYCH ukazywały się dokładne i rzeczowe opisy do większości dobrych gier na Amigę. Część tych pism posiadamy jeszcze w naszym archiwum i możecie je (za niewielkie pieniądze) kupić. W AMIGA COMPUTER STUDIO będą się natomiast ukazywały opisy do gier, których nie ma w numerach archiwalnych. Jest to chyba optymalne rozwiązanie. Poniżej znajduje się lista gier wraz z tytułami i numerami pism, w których znajdują się dane opisy. Dodaliśmy do niej także amigowe WYDANIA i AMIGA COMPUTER STUDIO, abyście mieli pełny obraz opisanych przez nas pozycji.

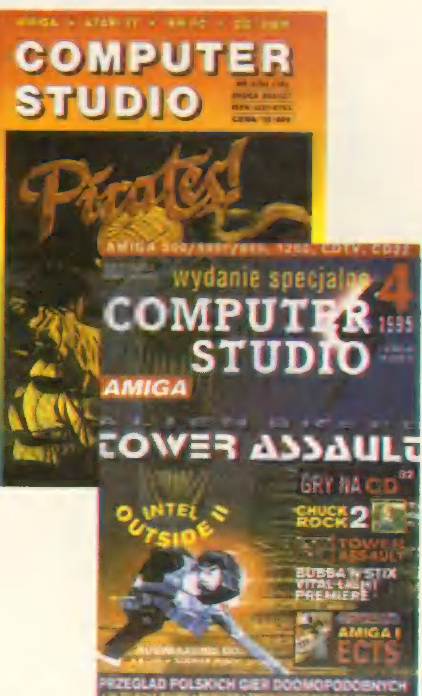
Zasady zamawiania i ceny znajdują się obok, w dziale prenumeraty. Pamiętajcie, że ilość numerów archiwalnych jest ograniczona.

1869 (PL)	GK 6–7/94
A–10 TANK KILLER (NP)	CSWS 4/93
A–320 AIRBUS (NP)	CSWS 5/93
A–TRAIN (NP)	CSWS 3/93
ACES OVER EUROPE (NP)	CSWS 5/93
ADVANCED SKI SIMULATOR (NP)	CSWS 2/94
AGENT CZESIO (NP)	ACS 3/96
AGENT CZESIO (NP)	GK 12/94
ALADDIN (NP)	GK 1–2/95
ALFABET ŚMIERCI (ZR)	ACS 3/96
ALFRED CHICKEN (NP)	CSWS 2/95
ALIEN BREED 3D (PL)	CSWS 1/96
ALIEN BREED TOWER ASSAULT (NP)	CSWS 4/95
ALIEN FISH FINGER (NP)	CSWS 2/96
ALIEN TARGET (NP)	GK 12/94
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS (PL)	GK 9/95
ALL TERRAIN RACING (NP)	ACS 3/96
AMIPUZZLE (NP)	CSWS 2/95
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES (NP)	GK 1/93
ANOTHER WORLD (ZR)	CS 5–6–7/92
ARABIAN NIGHTS (NP)	GK 1/94
ARMOUR GEDDON (NP)	CSWS 2/92
ARNIE (NP)	CS 4/94
ARNIE II (NP)	CSWS 4/95
ATAC (NP)	CSWS 5/93
AV–8B HARRIER ASSAULT (NP)	CSWS 5/93
AV–8B HARRIER ASSAULT (ZR)	CSWS 3/94
B–17 FLYING FORTRESS (NP)	CSWS 4/93
B–17 FLYING FORTRESS (ZR)	CSWS 1/96
BANSHEE (NP)	GK 10/94
BARD'S TALE (NP)	CS 3/93
BATTLE CHESS (PL)	CSWS 1/94
BENEATH A STEEL SKY (ZR)	GK 6/95
BENEFACTOR (PL)	CSWS 1/95
BIRDS OF PREY (NP)	CSWS 4/93, 5/93, 1/94
BLACK CRYPT (PL)	CS 5/93
BLINKY SCARY SCHOOL (NP)	CS 1/95
BREATHLESS (NP)	CSWS 2/96
BRUTAL PAWS OF FURY (NP)	ACS 3/96
BUBBA'N'STIX (NP)	CSWS 4/95
BUMP'N'BURN (NP)	ACS 3/96
BUNDESLIGA MANAGER (NP)	CSWS 4/94
BURNTIME (NP)	CSWS 4/95
BURNTIME (PL)	GK 6/95
CADAVER (ZR)	CS 3/93
CAMPAIGN II (NP)	GK 10/95
CAMPAIGN II (ZR)	CS 2/94
CANNON FODDER (NP)	GK 2/94
CANNON FODDER (ZR)	GK 5/94
CANNON FODDER II (PL)	GK 1–2/95
CAPTIVE II — LIBERATION (NP)	CSWS 3/95
CEASAR (ZR)	CS 1/94, 2/94





CENTER COURT (NP)	CSWS 2/96
CENTURION (NP)	CS 1/93
CHAMPIONSHIP MANAGER'93 (NP)	CSWS 4/94
CHAOS ENGINE (PL)	GK 1–2/95
CHAOS STRIKES BACK (ZR)	CS 5–6–7/92
CHESS CHAMPION (PL)	CSWS 1/94
CHESSMASTER (PL)	CSWS 1/94
CHILD MURDERER (NP)	CSWS 2/96
CHRISTOPH COLUMBUS (ZR)	CSWS 4/94
CHUCK ROCK (NP)	CSWS 1/96
CHUCK ROCK NP)	GK 1/93
CHUCK ROCK II (NP)	CSWS 4/95
CHUCK ROCK II (ZR)	GK 1/93
CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (NP)	CSWS 4/93
CIVILIZATION (ZR)	CSWS 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
COALA (NP)	CSWS 2/96
COLONIZATION (PL)	CSWS 3/95
COLONIZATION (ZR)	GK 12/94
COLORADO (ZR)	CS 2–3–4/92
COMBAT AIR PATROL (NP)	CSWS 4/93
COMBAT AIR PATROL (PL)	CSWS 3/94
CRAZY CARS III (NP)	CSWS 3/94
CRUISE FOR A CORPSE (ZR)	CS 2–3–4/92
CRYSTAL DRAGON (ZR)	CSWS 2/96, ACS 3/96
CURSE OF ENCHANTIA (ZR)	CS 1/93
CYTADELA (NP)	CSWS 4/95
CYTADELA (NP)	GK 9/95
D/GENERATION (NP)	CSWS 2/95
DAN WILDER (NP)	CSWS 3/95
DARKMERE (NP)	GK 10/94
DAWN PATROL (NP)	CSWS 3/95
DAWN PATROL (PL)	CS 1/95
DAWN PATROL (ZR)	GK 3/95
DEATH MASK (PL)	CSWS 1/95
DESERT APACHE (NP)	ACS 3/96
DETROIT (ZR)	CS 5/94
DIAMONDS MINE (NP)	CSWS 1/96
DIMO'S QUEST (NP)	GK 10/94
DIZZYx6 (NP)	CSWS 3/95
DOGFIGHT (NP)	CSWS 4/93
DOGFIGHT (ZR)	CSWS 2/94
DOMAN (NP)	CSWS 4/95
DRAGONSTONE (NP)	GK 10/94
DRAGONSTONE (ZR)	CSWS 2/95
DREAMWEB (PL)	CSWS 4/95
DREAMWEB (ZR)	GK 3/95
DUNE (ZR)	CSWS 2/94
DUNE II (ZR)	CSWS 2/94, 3/94
DUNGEON MASTER II (NP)	CSWS 1/96
DUNGEON MASTER II (PL)	GK 9/95
DUNGEON MASTER II (ZR)	GK 12/95
EKSPERYMENT DELFIN (NP)	CS 1/95
EKSPERYMENT DELFIN (NP)	GK 12/94
EKSPERYMENT DELFIN (ZR)	GK 1–2/95
ELF (ZR)	CSWS 3/94
ELFMANIA (NP)	ACS 3/96
ELITE II — FRONTIER (ZR)	CSWS 4/94, 1/95
ELVIRA (ZR)	CS 2–3–4/92
ELVIRA II (ZR)	CS 3/93
ENTITY (NP)	GK 1/93
EUROPEAN CHAMPIONS (NP)	CSWS 4/94
EYE OF THE BEHOLDER (ZR)	CS 2–3–4/92, 5–6–7/92, 1/93
EYE OF THE BEHOLDER II (ZR)	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F–117 STEALTH FIGHTER (NP)	CSWS 4/93
F–117 STEALTH FIGHTER (ZR)	CS 1/93
F–15 STRIKE EAGLE (ZR)	CSWS 4/93
F–16 COMBAT PILOT (NP)	CSWS 5/93
F–19 STEALTH FIGHTER (ZR)	CS 2–3–4/92
F–29 RETALIATOR (ZR)	CS 2–3–4/92, CS 5–6–7/92
F1 GRAND PRIX (NP)	CSWS 3/94
F1 GRAND PRIX (ZR)	CS 5–6–7/92
FALCON (NP)	CSWS 2/92
FALCON (ZR)	CSWS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
FEARS (NP)	CSWS 1/96
FIELDS OF GLORY (NP)	CSWS 2/96
FIELDS OF GLORY (PL)	CS 4/94
FIGHTER BOMBER (ZR)	CSWS 2/92
FIRE FORCE (ZR)	CS 3/93
FIRST SAMURAI (ZR)	CS 3/93
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (PL)	CSWS 2/95
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (ZR)	GK 9/95
FLIGHT OF THE INTRUDER (ZR)	CSWS 2/92, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
FLIGHT SIMULATOR (NP)	CSWS 5/93
FOOTBALL GLORY (PL)	CSWS 1/95
FOOTBALL TACTICIAN II (PL)	CSWS 4/94
FRANKO (NP)	GK 6–7/94
FURY OF THE FURRIES (NP)	CSWS 2/96
FURY OF THE FURRIES (ZR)	GK 5/94, 6–7/94, 8–9/94, 10/94
GATE 2 FREEDOM (NP)	CSWS 1/96
GEAR WORKS (NP)	GK 1–2/95
GLOBAL EFFECT (NP)	ACS 3/96
GLOOM (NP)	CSWS 1/96
GLOOM DELUXE (NP)	CSWS 2/96
GOAL! (NP)	CSWS 4/94
GOBLIINS II (ZR)	CS 1/93
GOBLINS III (ZR)	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
GRA TELETURNIEJ (NP)	CSWS 1/96
GRAHAM TAYLOR'S FOOTBALL CHALLENGE (NP)	CSWS 4/94
GUARDIAN (PL)	CSWS 4/95
GUNSHIP (ZR)	CSWS 2/92
GUNSHIP 2000 (NP)	CSWS 4/93
GUNSHIP 2000 (ZR)	CS 5–6–7/92, 6/93, 1/94
HARD DRIVIN' II (NP)	CSWS 3/94
HARPOON (ZR)	CSWS 1/94, 2/94
HEIMDALL (ZR)	CS 4/93
HEIMDALL II (NP)	GK 8–9/94
HEIMDALL II (ZR)	CS 5/94
HEIMDALL II (ZR)	CSWS 1/96
HERO QUEST (ZR)	GK 4/94, 5/94
HERO QUEST II — LEGACY OF SORASIL (PL)	CSWS 4/94
HERO QUEST II — LEGACY OF SORASIL (ZR)	CSWS 1/95, 2/95
HIGH SEAS TRADER (ZR)	CSWS 4/95



HILL SEA LIDO (PL)	ACS 3/96
HIRED GUNS (PL)	GK 1/94
HISTORY LINE (PL)	GK 3/94
IN THE DEAD OF THE NIGHT (NP)	CSWS 2/96
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (ZR)	CS 1/93
INFERIOR (NP)	CSWS 2/95
INTERNATIONAL SOCCER (NP)	CSWS 2/96
ISHAR II (ZR)	GK 6–7/94, 8–9/94
ISHAR III (ZR)	GK 10/94
JAGUAR XJ220 (NP)	CSWS 3/94
JETSTRIKE (NP)	ACS 3/96
JIMMY WHITE'S SNOOKER (NP)	CS 1/93
JUNGLE STRIKE (PL)	CSWS 4/95
JURAJSKI SEN (NP)	CSWS 4/95
JURAJSKI SEN (NP)	GK 12/94
K240 (NP)	GK 8–9/94
K240 (ZR)	CSWS 2/95, 3/95, 4/95
KAISER II (NP)	CSWS 3/93
KAJKO I KOKOSZ (NP)	CS 1/95
KAJKO I KOKOSZ (NP)	GK 8–9/94
KAJKO I KOKOSZ (ZR)	CSWS 2/95
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER (NP)	CSWS 4/94
KGB (ZR)	CS 4/93
KICK OFF (NP)	CSWS 4/94
KICK OFF II (NP)	CSWS 4/94
KILLING CLOUD (ZR)	CSWS 1/94
KING'S QUEST VI (ZR)	GK 7–8/95
LARRY I (ZR)	CS 2–3–4/92
LARRY III (ZR)	CSWS 2/92
LASER WORLD (NP)	GK 1–2/95
LE FETICHE MAYA (ZR)	CS 2–3–4/92
LEADING LAP (NP)	ACS 3/96
LEGEND OF KYRANDIA (ZR)	CS 1/93
LIFE AND DEATH (ZR)	CS 5–6–7/92
LIGA POLSKA 96 (NP)	ACS 3/96
LIGA POLSKA MANAGER (PL)	CSWS 1/96
LION HEART (NP)	GK 1/93
LIVERPOOL (NP)	CSWS 4/94
LORDS OF THE REALM (PL)	CSWS 2/96
LOST EDEN (ZR)	GK 6/95
LOST VIKINGS (ZR)	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
LOTUS 1+2+3 (NP)	CSWS 3/94
LUNAR C (NP)	CSWS 2/95
LURE OF THE TEMPRESS (ZR)	CS 5–6–7/92
MAGICZNA KSIĘGA (NP)	CSWS 2/95
MAGICZNA KSIĘGA (NP)	GK 11/94
MAJSTEREK (NP)	CS 1/95
MANCHESTER UTD (NP)	CSWS 4/94
MARVIN MARVELOUS ADVENTURE (NP)	CSWS 3/95
MASTER OF ORION (ZR)	CS 4/94, 5/94, 1/95
MENTOR (ZR)	GK 11/94, 3/95
MICROBATTLE (NP)	GK 10/94
MIDWINTER II (ZR)	CS 5–6–7/92

PRENUMERATA

Nasz wspaniały magazyn nie dociera do kiosku w Twoim miejscu zamieszkania? Masz dosyć codziennego biegania do kiosku, by zapytać, czy wyszedł nowy numer? Oto rozwiązanie: PRENUMERATA!

JAK ZAMAWIAĆ PRENUMERATĘ

Można zamówić 3 lub 6 kolejnych numerów AMIGA COMPUTER STUDIO. W tym celu należy przesłać określoną niżej sumę zwykłym przekazem pocztowym na adres redakcji:

CGS — Computer Studio
ul. Marsa 6
04-202 Warszawa

Na przekazie należy też CZYTELNIE podać swój adres (najlepiej drukowanymi literami), a także WYRAŹNIE zaznaczyć tytuł magazynu, liczbę zeszytów i numer, od którego chce się rozpocząć prenumeratę. Na przykład „ZAMAWIAM 6 NUMERÓW AMIGA CS POCZĄWSZY OD 4/96".

Prenumerata pisma kosztuje trzy — lub sześciokrotność kwoty 2,50 zł.

DYSKI SHAREWARE

Dla wszystkich prenumeratorów niespodzianka: wraz z naszym magazynem można zaprenumerować dodatkowo dyski naszego shareware-house'u. Należy wtedy wyraźnie to zaznaczyć na przekazie. W prenumeracie nasze dyski mają specjalną cenę 2,00 zł. Koszt prenumeraty dysków wynosi trzy — lub sześciokrotność tej sumy w zależności od ilości zaprenumerowanych numerów pisma. Dysków nie można zaprenumerować oddzielnie – bez prenumeraty pisma, za to można je kupować oddzielnie, ale wtedy cena jednego takiego dysku wynosi 4,00 zł plus koszty przesyłki i zamawia się je pod adresem firmy PROLINE (szczegóły w dziale shareware).

NUMERY ARCHIWALNE

W związku z licznymi pytaniami o instrukcje do starszych gier zwłaszcza ze strony świeżo upieczonych Amigowców, informujemy, że są jeszcze do nabycia numery archiwalne pism COMPUTER STUDIO, GRY KOMPUTEROWE, WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO oraz oczywiście AMIGA CS, w których można znaleźć wiele pozycji, o które prosicie. Pełna lista obok.

Archiwalia można zamawiać na oddzielnych przekazach lub przy okazji prenumeraty.

Cena numerów archiwalnych wszystkich wymienionych wyżej magazynów wynosi 1,50 zł + koszty przesyłki (0,75 zł za 1 egz.; 1,00 zł za 2 egz.; 1,20 zł za 3 egz). Wyjątkiem są trzy ostatnie numery GIER KOMPUTEROWYCH i AMIGA COMPUTER STUDIO – na nie obowiązują ceny detaliczne.

JAK ZAMAWIAĆ – PRZYKŁAD

Chcę zaprenumerować sześć kolejnych numerów AMIGA COMPUTER STUDIO. Interesują mnie także dyski shareware. Ponadto brakuje mi numerów 1/95 i 3/95.

Idę na pocztę i biorę (za darmochę) blankiet przekazu pocztowego. Siadam spokojnie w domku i wpisuję w zaznaczone pola dokładne adresy: mój i redakcji. Po drugiej stronie piszę „ZAMAWIAM SZEŚĆ NUMERÓW AMIGA CS WRAZ Z DYSKIETKAMI SHAREWARE OD NUMERU 5/96. ZAMAWIAM WYDANIE SPECJALNE 1/95 i 3/95." Piszę to we wszystkich trzech odcinkach.

Teraz pora obliczyć sumę do zapłacenia. Po kolei:
Sześć numerów AMIGA CS: 6 x 2,50 = 15,00 zł;
Sześć dysków shareware: 6 x 2,00 = 12,00 zł;
NUMERY ARCHIWALNE: 2 x 1,50 = 3,00 zł;
RAZEM: 30 zł 00 gr.

Starannie wpisuję sumę do przekazu, wyciągam od mamusi kasę (warto wziąć trochę więcej, bowiem Poczta doliczy parę groszy za usługę) i biegnę na pocztę. Prawda że to proste?

MIG–29M FULCRUM (ZR)	CSWS 4/93
MILLENIUM 2.2 (ZR)	CSWS 3/93
MONOPOLY (NP)	CSWS 3/93
MONSTER (NP)	CSWS 4/95
MORPH (PL)	GK 1/93
MORTAL KOMBAT II (ZR)	GK 4/95
MORTAL WEAPON (NP)	CSWS 2/95
MR TOMATO (NP)	GK 9/95
NARCO POLICE (ZR)	CS 5–6–7/92
NEMAC 4 (NP)	CSWS 2/96
NICK FALDO'S GOLS (NP)	ACS 3/96
NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX (NP)	CSWS 3/94
NO SECOND PRIZE (NP)	CSWS 3/94
OBSESSION (NP)	CSWS 3/95
OIL BARONS (ZR)	CSWS 3/93
OIL IMPERIUM (NP)	CSWS 3/93
OKRĘTY (NP)	CSWS 1/96
OKRĘTY (NP)	GK 1–2/95
OLDTIMER (PL)	CSWS 3/95
OLDTIMER (PL)	GK 9/95
ON THE BALL (NP)	CSWS 4/94
OUT TO LUNCH (NP)	CSWS 2/95
OVERDRIVE (NP)	GK 11/95
PECHOWY PREZENT (ZR)	CSWS 2/96
PERFECT GENERAL (ZR)	CSWS 3/94
PERIHELION (PL)	CS 4/94
PERIHELION (ZR)	CSWS 2/96, ACS 3/96
PETER SCHMEICHEL FOOTBALL (NP)	CSWS 4/94
PINBALL MANIA (NP)	CSWS 1/96
PINBALL PRELUDE (NP)	CSWS 2/96
PINKIE (NP)	CSWS 1/96
PIRATES (NP)	CS 3/93
PIRATES GOLD (ZR)	CS 3/94
PLAYER MANAGER (NP)	CSWS 4/94
PLAYER MANAGER II (ZR)	CSWS 4/94
POLICE QUEST III (ZR)	CSWS 1/96
POPULOUS (ZR)	CSWS 2/92
POPULOUS II (ZR)	CS 5–6–7/92
PORTS OF CALL (PL)	CSWS 3/93
POWERMONGER (ZR)	CSWS 2/92
PRAWO KRWI (NP)	GK 12/95
PRAWO KRWI (PL)	CSWS 1/96
PREMIER DIVISION (NP)	CSWS 4/94
PREMIER MANAGER II (NP)	CSWS 4/94
PREMIERE (NP)	CSWS 1/96
PROFESIONAL FOOTBALL MASTERS (NP)	CSWS 4/94
PROJECT BATTLEFIELD (NP)	CSWS 4/95
PUZZLE (NP)	CSWS 2/95
QX 2001 (NP)	GK 11/94
RAILROAD TYCOON (NP)	CSWS 3/93
RAILROAD TYCOON (ZR)	CS 2–3–4/92, CS 5–6–7/92
RALLY CHAMPIONSHIPS (PL)	GK 3/95
RAN TRAINER (PL)	CSWS 4/95
REACH FOR THE SKIES (NP)	CSWS 4/93
RED BARON (ZR)	CSWS 4/93
REEDER (NP)	ACS 3/96
REUNION (PL)	CSWS 2/96
REUNION (ZR)	CS 2/95
RICK DANGEROUS (NP)	CS 3/93
RISE OF THE DRAGON (ZR)	CS 3/93
RISE OF THE ROBOTS (NP)	GK 12/94
RISE OF THE ROBOTS (NP)	GK 5/95
ROADKILL (PL)	CSWS 1/96
ROBINSON'S REQUIEM (PL)	CSWS 1/95
ROBINSON'S REQUIEM (ZR)	CSWS 3/95
SABRE TEAM (PL)	GK 7–8/95
SANTA XMAS CAPER (NP)	CSWS 1/96
SANTA'S XMAS CAPER (NP)	GK 1–2/95
SCREECH! (NP)	CSWS 2/96
SECOND SAMURAI (ZR)	CSWS 1/95
SECRET OF THE MONKEY ISLAND (ZR)	CS 2–3–4/92
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II (ZR)	CS 5–6–7/92
SEN (NP)	CSWS 4/95
SEN (ZR)	CSWS 1/96
SENSIBLE SOCCER (NP)	CSWS 4/94
SENSIBLE SOCCER (NP)	GK 1/94
SENSIBLE WORLD OF SOCCER (NP)	CSWS 4/94
SENSIBLE WORLD OF SOCCER (PL)	CSWS 1/95
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95/96 (PL)	ACS 3/96
SETTLERS (ZR)	GK 10/94, 11/94
SHADOW FIGHTER (NP)	ACS 3/96
SHAQ–FU (NP)	ACS 3/96
SHUTTLE (NP)	CSWS 4/93
SIERRA SOCCER (NP)	CSWS 4/94
SILENT SERVICE II (NP)	CSWS 2/92
SILENT SERVICE II (ZR)	CS 2–3–4/92
SIMCITY (ZR)	CSWS 2/92
SIMCITY 2000 (NP)	CSWS 2/96
SIMON THE SORCERER (NP)	GK 1/94
SIMON THE SORCERER (ZR)	CS 7/93
SINK OR SWIM (NP)	GK 8–9/94
SKARB TEMPLARIUSZY (NP)	CSWS 2/96
SKAUT KWATERMASTER (ZR)	ACS 3/96
SKAUT KWATERMASTER (ZR)	GK 3/96
SKELETON KREW (NP)	CSWS 2/96
SKELETON KREW (NP)	GK 10/94
SKIDMARKS II (PL)	CSWS 3/95
SMUŚ (NP)	CSWS 1/96
SOCCER SUPERSTARS (PL)	GK 3/95
SPACE CRUSADE (ZR)	GK 4/94
SPACE HULK (ZR)	CSWS 5/93
SPACE HULK (ZR)	GK 3/94
SPEEDWAY MANAGER II (NP)	GK 9/95
STAR CRUSADER (NP)	ACS 3/96
STORM MASTER (ZR)	CSWS 3/93
STREET FIGHTER II (NP)	ACS 3/96
STREET HASSLE (NP)	GK 11/94
STRIKER (NP)	CSWS 4/94
STUNT ISLAND (NP)	CSWS 5/93
SUBWAR 2050 (ZR)	CSWS 3/95, 4/95
SUPER LEAGUE MANAGER (NP)	CSWS 2/96
SUPER SKI (NP)	CSWS 2/94
SUPER STARDUST (NP)	CSWS 1/96
SUPER STREET FIGHTER II (NP)	ACS 3/96
SUPER STREET FIGHTER II TURBO (NP)	ACS 3/96
SUPER STREET FIGHTER II TURBO (PL)	GK 3/96
SUPERFROG (NP)	GK 1/94
SUPREMACY (ZR)	CSWS 3/94
SYNDICATE (ZR)	CS 7/93
ŚWIDROŃ (NP)	GK 1–2/95
TAEKWONDO MASTER (NP)	ACS 3/96
TEENAGENT (ZR)	GK 3/95, 4/95
THEME PARK (ZR)	GK 4/95, 5/95
THUNDERHAWK (NP)	CSWS 2/92
THUNDERHAWK (ZR)	CS 2–3–4/92
THUNDERHAWK (ZR)	CSWS 5/93
TIME MACHINE (ZR)	CS 2–3–4/92
TIMEKEEPERS (NP)	CSWS 2/96
TOMCAT (NP)	ACS 3/96
TOP OF THE LEAGUE (PL)	CSWS 2/96
TOWER OF SOULS (PL)	CSWS 3/95
TRANSWORLD (NP)	CSWS 3/93
TRAPS'N'TREASURES (PL)	CSWS 1/95
TRICKY SQUICKY (NP)	GK 10/94
TROLLS (NP)	ACS 3/96
TRON (NP)	CSWS 2/96
UBEK (NP)	CSWS 1/96
UFO — ENEMY UNCLOTHED (NP)	CSWS 2/96
UFO — ENEMY UNKNOWN (ZR)	GK 7–8/95
ULTIMATE BODY BLOWS (NP)	ACS 3/96
UNIVERSE (ZR)	GK 10/94
UNIVERSAL MONSTERS (NP)	GK 1/93
VABANK (NP)	ACS 3/96
VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY (NP)	GK 10/94
VALHALLA AND THE LORD OF INFINITY (ZR)	GK 11/94, 12/94, 1–2/95
VIROCOP (NP)	CSWS 1/96
VIRTUAL KARTING (NP)	CSWS 2/96
VITAL LIGHT (NP)	CSWS 4/95
VROOM (NP)	CSWS 3/94
WARLORDS (ZR)	CS 5–6–7/92
WAXWORKS (NP)	CS 3/93
WAXWORKS (ZR)	CSWS 3/93
WAYNE GRETZKY HOCKEY II (NP) CSWS	2/94
WHEELSPIN (PL)	ACS 3/96
WHIZZ (NP)	CSWS 2/95
WILD WEST (NP)	GK 12/94
WINTER GAMES (NP)	CSWS 2/94
WINTER OLYMPICS (NP)	CSWS 2/94
WIZKID (NP)	CS 1/93
WOODY'S WORLD (NP)	GK 1/94
WORLD CUP 94 (NP)	CSWS 2/95
WORLD CUP 94 (NP)	CSWS 4/94
WORMS (NP)	GK 11/95
WORMS (PL)	ACS 3/96
WORMS (PL)	CSWS 1/96
XTREME RACING (PL)	CSWS 2/96
ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ (NP)	CSWS 4/95
ZAKLĘTA WYSPA (NP)	CSWS 3/95
ZEEWOLF II (NP)	ACS 3/96
ZEPPELIN (PL)	CS 1/95
ZOOL (ZR)	GK 1/93

PROGRAMY UŻYTKOWE (TAKŻE NIEKOMERCYJNE)

ABC CHEMII	CSWS 2/95
ALCHEMIK	CSWS 1/95
AMITEKSTPRO 1.3	CSWS 3/95
AMITEKSTPRO 2.1	CSWS 1/96
ATLAS POLSKI	CSWS 1/95
ENGLISH MASTER	CSWS 1/95
GFX2ASCII	ACS 3/96
GRAPH 2D	ACS 3/96
GRINDER	CSWS 1/96
HISTORIA	CSWS 1/96
JĘZYK POLSKI	CSWS 1/96
KOREPETYTOR Z FIZYKI	CSWS 2/95
LOGOTRON	CSWS 1/95
MAŁY MATEJKO	CSWS 1/95
MAŁY MATEMATYK	CSWS 1/95
MILIONER	CSWS 1/95
NOVAPAINT	ACS 3/96
PUZZLAND	CSWS 1/95
SELECTOR	CSWS 1/96
SUPERMEMO 3.0	CSWS 1/96

SPRZĘT

ACTION REPLAY A1200	CSWS 1/96
ALFASCAN 800	CSWS 1/96
ATAPI CD	CSWS 1/96
BOOMERANG B–103	CSWS 1/96
CD32 PROMODULE	CSWS 1/96
CYBERVISION 64	ACS 3/96
MEGA MOUSE	CSWS 3/95
OMEGA TRA 1200	CSWS 3/95
SX–1	CSWS 2/95
WALKER	ACS 3/96

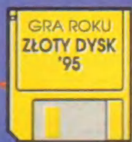
RECENZJE PŁYTEK CD

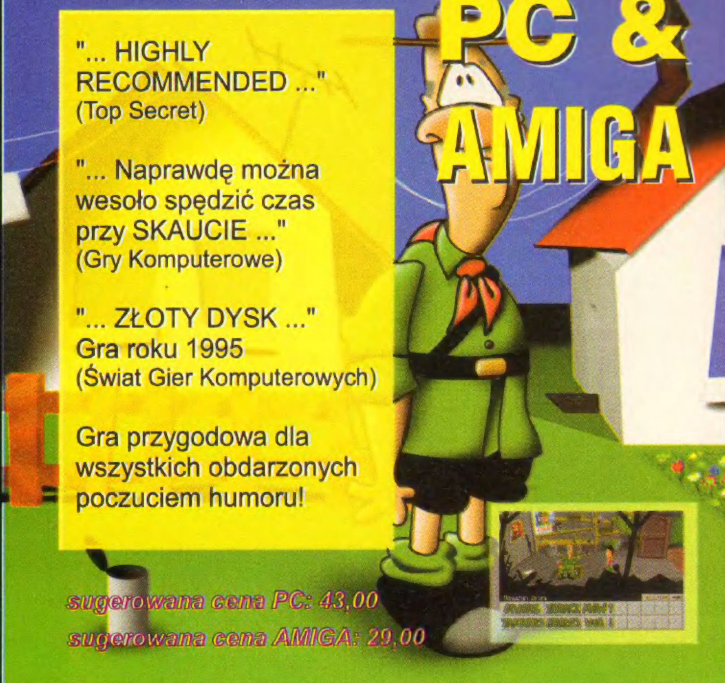
AMINET 5–10	ACS 3/96
AMOS PD CD	CSWS 1/96
CD EXCHANGE	CSWS 1/96
MULTIMEDIA TOOLKIT	CSWS 1/96
NETWORK CD	CSWS 1/96

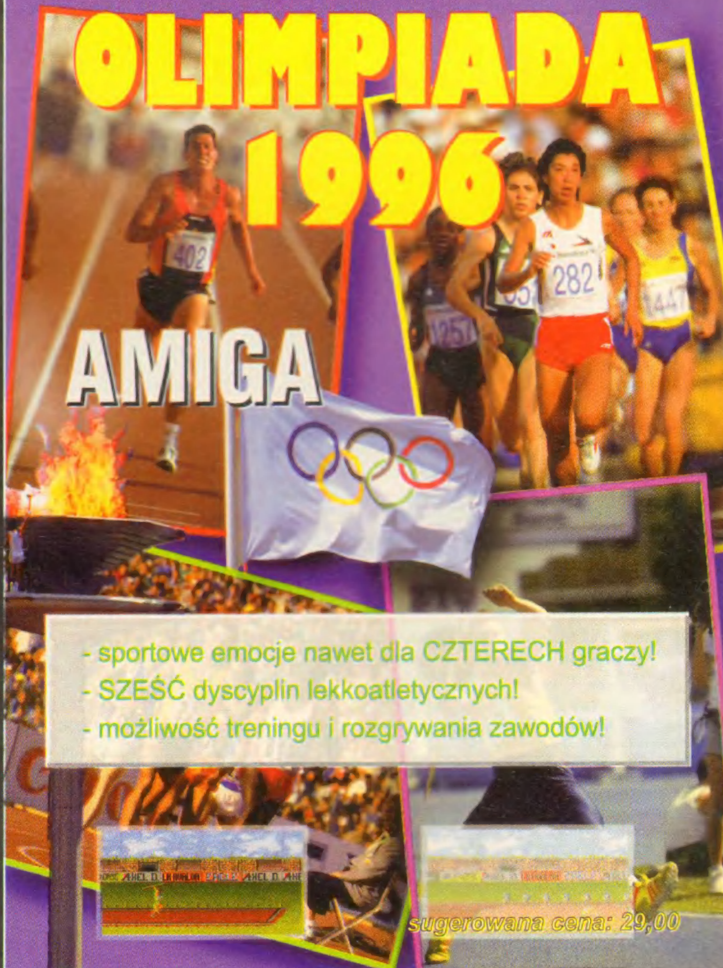
LEGENDA
(NP) — recenzja, „na półkach";
(PL) — dłuższa recenzja, „pod lupą";
(ZR) — dokładny opis lub rozwiązanie, „za rączkę".
PISMA:
CS — COMPUTER STUDIO
CSWS — COMPUTER STUDIO WYDANIE SPECJALNE
GK — GRY KOMPUTEROWE
ACS — zgadnij!


RAJD PRZEZ POLSKĘ
Wyścigi polskich aut po polskich drogach!
Wiele tras, różne ścieżki dźwiękowe!
Pościgaj się z komputerem!
AVA 1996
AMIGA
sugerowana cena: 29,00


ESKADRA
AMIGA
powietrzny konflikt w komicznym wydaniu!
komiksowa grafika i 'jajowe' efekty dźwiękowe!
zabawa dla 1 lub 2 graczy kontra Komputer!
sugerowana cena: 29,00


GRA ROKU
ZŁOTY DYSK
'95


SKAUT KWATERMASTER
PC & AMIGA
"... HIGHLY RECOMMENDED ..." (Top Secret)
"... Naprawdę można wesoło spędzić czas przy SKAUCIE ..." (Gry Komputerowe)
"... ZŁOTY DYSK ..." Gra roku 1995 (Świat Gier Komputerowych)
Gra przygodowa dla wszystkich obdarzonych poczuciem humoru!
sugerowana cena PC: 43,00
sugerowana cena AMIGA: 29,00


OLIMPIADA 1996
AMIGA
- sportowe emocje nawet dla CZTERECH graczy!
- SZEŚĆ dyscyplin lekkoatletycznych!
- możliwość treningu i rozgrywania zawodów!
sugerowana cena: 29,00

EXTRA CENY!

PRIMAR-B

KOPROCESORY

20 MHz PGA 68881 + osc.	35 zł
20 MHz PLCC 68882 + osc.	95 zł
25 MHz PGA 68882 + osc.	97 zł
33 MHz PLCC 68882 + osc.	179 zł
33 MHz PGA 68882 + osc.	189 zł
50 MHz PGA 68882 + osc.	315 zł
OSCYLATOR 20, 25, 33, 50 MHz	15 zł

KARTY DO AMIGI 1200

	PRZYSPIESZENIE	
ELBOX 1200/4 (4MB FAST RAM, zegar, podstawka pod koprocesor PGA)	2,4 x A1200	375 zł
BLIZZARD 1230-IV + 68882PGA 50MHz	7 x A1200	1000 zł
TURBO 1240/25 (68040 z MMU i FPU)	15 x A1200	1290 zł
TURBO 1240/40 (68040 z MMU i FPU)	24 x A1200	1750 zł
KONTROLER SCSI (do 1240 i 1260)		345 zł

KARTY DO AMIGI 500

ELBOX 530 TURBO (68030 z MMU)	4 x A1200	389 zł

ROZSZERZENIA PAMIĘCI

ELBOX 500/2 2MB RAM do A500	210 zł
ELBOX 500/2z 2MB RAM do A500 z zegarem	239 zł
ELBOX 500+/1 1MB CHIP RAM do A500+	90 zł
ELBOX 600/1 1MB CHIP RAM do A600	95 zł
ELBOX 600/1z 1MB CHIP RAM do A600 z zegarem	124 zł
ELBOX CDTV/2 2MB FAST RAM DO ACDTV	239 zł

MODEMY DO AMIGI

PAMIĘCI SIMM

1, 4, 8, 16, 32 MB ☎

ELBOX

30-702 KRAKÓW, ul. Lipowa 4
TEL. 23 66 77 w. 10 48

Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym po doliczeniu kosztów przesyłki.

ELBOX computer®

ELBOX • 30-104 KRAKÓW 45, skr. poczt. 99

☎ (0-12) 56 49 81 • ☎ (0-12) 23 66 77 w. 1048 godz. 9^{00} - 15^{00} • FAX (0-12) 22 36 39

SPRZEDAŻ DETALICZNA I HURTOWA:

MICROMAN	Bielsko Biała, pl. Wolności 3
VIDEOBIT	Bielsko Biała, ul. Barlickiego 10
SEPTIMA	Bydgoszcz, ul. Dworcowa 36
VIOLIN	Chełm, ul. Lwowska 18 B
AMI-COMM	Gdańsk, ul. Wały Jagiellońskie 1
ANIMART	Gdynia, ul. Olsztyńska 15
MAWIX	Gdynia, ul. Jana z Kolna 2
TESSA	Jastrzebie, ul. Turystyczna 11
BASTA	Katowice, ul. Drozdów 13 B
CATOM	Katowice, ul. Mickiewicza 4 D.H.
GEPARD	Katowice, ul. Piotra Skargi 6
MICROMAN	Katowice, pl. Rostka 3
VIDEOBIT	Katowice, ul. Skargi 6
GAME SHOW	Koszalin, ul. Zwycięstwa 190
BAJPCTEK	Kraków, ul. Wiślna 8
BIT COMPUTER	Kraków, ul. Krzyża 7
XYZ MIKROKOMPUTERY	Lublin, ul. Okopowa 6
ALL IN ONE	Łódź, ul. Piotrkowska 111
BAJPCTEK	Nowy Sącz, ul. Wąsowiczów 10
MIKRO-FAN	Olsztyn, ul. Wolności 2/3
AR-WAL	Opole, ul. Wyszomirskiego 1
BI & K COMPUTER	Poznań, ul. Mielżyńskiego 16
BI & K COMPUTER	Poznań, ul. Wierzbięcice 31
JOY	Poznań, ul. Roosevelta 9
METRO COMPUTER	Poznań, ul. Ratajczaka 31
EUREKA	Poznań, ul. 27 Grudnia 17 (DH Domar)
MICROMAN	Rybnik, Rynek 4
DYNAMIC COMPUTER	Sosnowiec, ul. Modrzejowska 16
ENTERPRISE 2	Stargard Szczeciński, ul. Szczecińska 92
ADMIRAL COMP	Szczecin, ul. Monte Cassino 37
VANGELIS	Toruń, ul. Spokojna 29
VIDEOBIT	Tychy, ul. Hlonda 77
AMIGA	Warszawa, ul. Batorego 10
ANUNA	Wrocław, Politechnika - Giełda w niedzielę
HDP ELECTRONICS	Wrocław, ul. Kościuszki 4 IVp.
EUREKA	Września, ul. Wojska Polskiego 13
AMICOM	Zamość, ul. Piłsudskiego 14/82
VADIM	Zielona Góra, ul. Kupiecka 28

INTERNET
http://www.ip.krakow.pl/ELBOX/
email: elbox@ip.krakow.pl